

本刊与日本TV GAME第一媒体《FAMI通》战略结盟

游戏机实用技术

2004.2AB合刊

TV GAME SEMIMONTHLY

做中国最好的TVGAME杂志

Tot.96·97 定价:RMB 19.6

ISSN 1008-0600

03>

9 771008 060006

本刊与日本TV GAME第一媒体《FAMI通》战略结盟



2004年1月17日，本刊将与全球著名的游戏媒体《FAMI通》杂志在京签署协议，宣布双方将在出版内容、技术交流、市场活动等多方面进行全方位的合作。

《游戏机实用技术》(简称UCG) 自1998年6月创刊以来，一直以专业、进取的姿态高速发展。在刊物的内容、包装、刊期、影像配合等各方面着着领先，引领着国内TV GAME杂志的发展潮流，并且在2003年5月通过了国际媒体发行机构的发行量认证 (BPA)，成为中国大陆发行量最大的TV GAME类权威杂志。《FAMI通》是由日本ENTERBRAIN公司出版的TV GAME周刊，自创刊至今已经有18年的历史，现已成为日本乃至全球最权威、最具有影响力的TV GAME杂志之一，目前已经出版了780期，单期发行量超过80万册。除此以外，ENTERBRAIN每年还推出数十种游戏周边产品。有理由相信，此次合作将对UCG未来的发展起着重要的作用，国内的TV GAME玩家也将看到一本更权威的杂志。

强强联手，打造国内顶尖TV GAME媒体

关于《FAMI通》

《FAMI通》由日本ASCII公司于1986年6月6日创刊，原名为《FAMICOM通信》；1991年7月，《FAMICOM通信》由原来的双周刊改为周刊；1996年，《FAMICOM通信》创刊10周年后正式更名为《FAMI通》。2000年《FAMI通》及其他《FAMI通》附属杂志从ASCII公司独立出来，成立了ENTERBRAIN公司，ENTERBRAIN社长为滨村弘一（原《FAMI通》主编）。

《FAMI通》从创刊至今已经出版了780期以上，目前《FAMI通》每期的发行量稳定在80万本左右。

除了拥有《FAMI通》这本旗舰杂志以外，ENTERBRAIN每年还推出从杂志、攻略本、漫画到影像、软件等数十种产品。其他畅销产品有：《FAMI通PS2》(单期发行量30万册)、《FAMI通Xbox》(单期发行量15万册)、《FAMI通CUBE+ADVANCE》(单期发行量25万册)、《ARCADIA》(街机专门志，单期发行量20万册)、《FAMI通WAVE DVD》(DVD影像杂志，原名《GameWaveDVD》，单期发行量10万册)。

游戏机实用技术 TV GAME SEMIMONTHLY

总第96·97期 TV GAME 半月刊 2004年2月 AB

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



封面用图：原创

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	解释
ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，世嘉公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，任天堂公司出品
GB	GAMEBOY，任天堂公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，任天堂公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，任天堂公司出品
GG	GAME GEAR，世嘉公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-GAGE	N-GAGE，诺基亚公司出品
N64	NINTENDO64，任天堂公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，任天堂公司出品
NGP	NEO GEO POCKET，原SNK公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，HUDSON公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，HUDSON公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，任天堂公司出品
SS	SEGA SATURN，世嘉公司出品
WS	WONDER SWAN，BANDAI公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，BANDAI公司出品
Xbox	Xbox，微软公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

缩写	解释
ACT	Action，动作游戏
A·RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

游戏光环 Gamehalo



2004.2A 与海量精彩游戏影像同贺新年！

影像收录：

- 《荒野兵器 Alter Code：F》
- 《Kunoichi 忍》时间挑战模式概念演示
- 《前线任务 在线》
- 《铳墓 O.D. 》
- GBA 频道

2004.2B UCG 年度游戏大奖揭晓！

影像收录：

- 年度十大游戏业界新闻
- 年度十大游戏
- 2004 年最期待游戏
- GBA 各项年度大奖
- 游戏广告饕餮大餐



攻略透解

推荐

游戏索引

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴涂 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:620000400011
出版日期：2004 年 2 月 1 日
定价：人民币 19.60 元



游戏·情报站

GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS!

把握最新最权威游戏资讯!

栏目主持：SOUL

事件 圣诞节在游戏展度过 2003亚洲游戏展在香港举行

2003年12月24～28日，香港会展中心举行了“2003亚洲游戏展”，这是第二届“亚洲游戏展”。作为东南亚地区惟一的区域性游戏展，“2003亚洲游戏展”的规模比起去年来说更加盛大，除了SCEH（SCE香港）之外，SQUARE ENIX、NAMCO、BANDAI、CAPCOM、SEGA、EA、KONAMI、TECMO、TAITO、FROM SOFTWARE、ATARI等著名游戏软件公司也纷纷将自己的最新大作于游戏展上展出，吸引了大量玩家前来试玩。这些新作包括《鬼武者3》、《装甲核心 连结》、《索尼克英雄》、《铳墓O.D.》、《GT赛车4》、《EYE TOY：PLAY》等等。

参展的游戏当中包括了大量的中文化游戏，例如《女忍者》（《Kunoichi忍》）、《死魂曲》（《尸人》）、《荣誉勋章 日出》等等，这些游戏都将在春节期间于香港本土上市，对春节的香港游戏市场起到了积极推动作用。特别值得一提的是《死魂曲》，不但全部的游戏信息都经过了细致的汉化，连语音也变为了中文普通话发音。

著名游戏人现身游戏展与玩家近距离接触已经成为了各个游戏展的惯例，本次的展会也不例外，这次一共请到了6位游戏界的知名人物到“2003亚洲游戏展”现场参与活动，包括“《SD高达》系列”的制作人牛村宪彦先生、“《装甲核心》系列”的制作人神直利先生、“《樱大战》系列”的制作人大场规胜先生、《死魂曲》的制作人藤泽孝先生、“《GT赛车》系列”的制作人山内一典先生、“《鬼武者》系列”的制作人稻船敬二先生先后到场与香港玩家聚首言欢，特别是后两位制作人到场时更是获得了玩家热烈的响应。



▲《GT赛车4》的主展示区，以一辆漂亮的真车作为中心，四周都是《GT赛车4》的试玩台。



▲高达游戏的展示区，当然也少不了漂亮的SHOWGIRL了。



▲《鬼武者3》在会场上提供的试玩版与2003年TGS展上提供的试玩版完全相同。

特报 《大众高尔夫4》出货量100万达成

SCE于2004年1月5日宣布，PS2游戏《大众高尔夫4》出货量已经达成了100万套，自该作于11月27日发售起，大约1个月的时间就达成了这样的成绩，这是“《大众高尔夫》系列”有史以来的最快速度。

据SCE的分析，这次之所以会取得这样的成绩，是因为本作获得了那些原本就喜欢高尔夫球运动的30～40岁的社会人士的支持，在《大众高尔夫4》的购买者中，31岁以上的人占总数的31.4%，其中36～40岁之间的人占17.1%。

此外，《大众高尔夫4》自系列作以来第一次在游戏中引入实际存在的赛场，这也是本作会获得更多人支持的原因。



SCE表示“为了传播《大众高尔夫》的爽快感”，今后还会长期持续本作的宣传活动，并让本作最终突破前作《大众高尔夫3》136万套出货量的成绩。

特报 欧洲EYE TOY出货量已经突破200万

2003年12月，SCEE（欧洲SCE）宣布，应用SCEE开发的PS2专用新输入设置EYE TOY的出货量已经突破了200万套。欧洲方面对应EYE TOY的第一款游戏《EYE TOY：PLAY》是于2003年7月发售的，而以音乐为主题的EYE TOY游戏《EYE TOY：GROOVE》也于2003年11月在欧洲上市。



由于处于圣诞节期间，该产品的需求量又再次反弹大幅上升，导致供不应求，SCEE为此紧急从远东地区空运EYE TOY的存货以满足欧洲玩家的需求。

EYE TOY及《EYE TOY：PLAY》也于2003年11月在北美上市，势必也将在北美圣诞商战期取得优秀的成绩，而日本方面EYE TOY及相关游戏则要于2004年2月才开始发售。

事件 PS2 大陆行货发售报道

原先预定于2003年12月20日发售的PS2行货版因故推迟，至2004年1月1日突然在上海和广州两地率先上市，本刊编辑泰坦和胜负师也在第一时间内赶到广州太平洋电脑城1楼的发卖现场实地考察并购入主机一台。位于广州的这个发售点属新索丽科技有限公司，零售负责人对PS2发售延期的原因没有提供解释。元旦同时发售的周边只有手柄和记忆卡，游戏则暂时只有《ICO古堡谜踪》，原定同期发售的《捉猴啦2》因故延迟。在场试玩游戏的玩家大多数并非对PS2十分了解，看热闹的也占一部分。终于，继任天堂神游机之后，索尼也在中国大陆地区这个前途广阔的市场上迈出了重要的一步，今后的发展如何就要看索尼自己的努力、国家有关部门的配合以及玩家的支持了。下面请看我们对这台主机的简要评测（由于近期杂志上曾刊出主机详细数据，此处就不再列举）：



▲广州市太平洋电脑城1楼PS2行货版本发售现场的图片

Playstation2 SCPH-50009

丝缎银色，只能运行NTSC/C格式的PlayStation或PlayStation2软件，能播放6区或全区的DVD，能播放音乐CD。中文操作界面，中文说明书，机身按键及输入输出端子均有中文标识。

能否运行日版PS2正版软件	否
能否运行日版PS正版软件	否
能否播放日本区码的DVD碟片	否
是否兼容日版主机的硬盘和网络套件	否
是否兼容日版主机的手柄、记忆卡、视频连接线	是
产地	索尼电子（无锡）有限公司
售价	1988元人民币


◀ 行货版PS2的包装盒和整套主机。（游戏另售）

▼ 行货版PS2的主菜单、版本信息和设定画面。


▲行货主机的DVD播放画面

Playstation2 专用记忆卡 SCPH-10020

是否兼容日版主机	是
产地	索尼电子（无锡）有限公司
售价	175元人民币



▲PS2行货版记忆卡外观和记忆卡管理画面

Playstation2 专用模拟控制器 SCPH-10010

是否兼容日版主机	是
产地	索尼电子（无锡）有限公司
售价	200元人民币


▶ PS2行货版DS2手柄外观

游戏《ICO古堡谜踪》 SCCS40005

类型	AVG
能否运行于日版主机	否
开发	SCEI
出版	北京科海电子出版社
代理	北京晶合时代软件技术有限公司
售价	168元人民币


▲行货版《ICO古堡谜踪》游戏的包装

▲运行中的行货版PS2



▲《ICO古堡谜踪》运行截图

PS2总算在国内发售了，不过发售时的状况与日本相比则显得十分低调，作为发售点之一的广州太平洋电脑城的管理处相关人员甚至有的还完全不知道这件事情……这里面当然也有国内大环境的原因。我们可以看到大陆版PS2与中国香港版本的显著区别，那就是前者无法运行日版正版游戏，这对于目前已经通过其他手段购买到日本正版游戏的玩家而言可能不是个好消息。按照索尼公司的官方说法，大陆版PS2所支持的NTSC/C格式中文游戏将以每月3款的速度在中国内地推出，其中不乏知名大作。索尼将中国大陆地区视作完全独立的市场来对待，PS2上的至尊级游戏推出简体中文版也指日可待，行货版PS2究竟能否取得想象中的成功，让我们拭目以待。

新闻评论 没有鲜花的节日

文：特约撰稿人 DARKBABY

“索尼没有其他选择的余地！”——发言者：某任天堂在中国大陆关联企业的干部。

“索尼想不费力气就顺顺当当赚钞票，世界上哪有那么简单的事情？”——发言者：某上海游戏产品经营业者。

“说穿了，日本企业还是远远低估了中国大陆市场的消费潜力，它们不愿意冒大风险去积极开拓市场，只想跟在别人后面捡现成便宜，结果聪明反被聪明误！”——发言者：某欧美大型制造企业的高层。

2004年1月1日，索尼家庭数码电脑娱乐系统PS2终于在全国各地的专卖店公开销售了。虽然仅仅比预定的日期延期了10天，却足够让人产生天变地异般的沧桑感，10天前的如火如荼和10天后的波澜不惊，似乎足可以用“大热倒灶”一词来加以概括。

2004年1月1日中午，当晚归的我还斜倚着枕头细细阅读着胡兰成的《山河岁月》，一位知情者通过短信告知：“PS2大陆版今天开售。”接连拨打了几个死党的电话相邀同去徐家汇美罗城瞻仰盛况，似乎没有什么人对此抱有浓厚兴趣，最后我只得独自一人快快出门。

元旦的徐家汇热闹得有些让人厌烦，我天真地站在美罗城门口四下梭巡，希望能够找到一些首发日盛况的孱遗，但是既没有寻见那烟花鞭炮的满地残红，亦不见大幅的醒目条幅，及目所至的惟有索尼VAIO笔记本电脑的巨型海报广告和人头攒动的三星显示器促销活动。进入太平洋电脑广场，迎面擦肩而过的人群有的手持着各种PC零配件或报价清单，不时有人扛着装有显示器等大物件的纸箱子蹒跚行来。我张望着，倾听着，试图搜寻到些微有关PS2的东西，然而一切都让人感到失望，仿佛置身于一个错位的时空。

上楼后在一家名为D-ZONE的商铺我终于看到了传说已久的中国大陆版PS2，展示柜台蜷缩在角落里，一台SONY液晶显示器正播放着《ICO古堡谜踪》，晦暗的光线丝毫没有体现出这款游戏独到的画面美感，周围喧嚣的电子音响更完全淹没了游戏的音乐。店中倒已经拥簇着三五个围观的人，不过我听见店员在解说时屡次强调说明PS2的DVD播放功能，至于关键的游戏功能则含糊其辞，实际上惟一一款同步上市的游戏也让他无从夸耀豪华的软件阵容。旁边的一位青年店员热情地递来产品说明书，红彤彤的颇有节日的喜气，我仔细翻看了一遍也并没有找到什么特别的东西。在店里停留了约半小时，驻足围观的人来了一拨又一拨，实际有购买愿望的却一个也没有，店员的解说似乎也逐渐失却了最初的热情。走出店堂后四下里张望，在周遭那林林总总的电脑商铺的包围下，我们的PS2的首发地是如此地突兀，如此地冷清。不禁从内心长叹一声：“幸亏今天没有什么PCGOME的妄人出现，否则岂非又是一个东风压倒西风的最佳注解？”随即又驱车前往传说中的旗舰店——南京西路梅龙镇广场，寻觅了好久才在一个偏僻角落发现了PS2专柜，店员似乎穿着索尼爱立信的制服，刚到那里就看到一对二十五六岁光景的青年伴侣携着新购入的PS2离去，在此处停留的居然多为中年人，一个女店员正拿着说明书不厌其烦地向某中年男子讲解，情状完全是鸡同鸭讲，最后那中年男子扬长而去。我转悠了四五分钟，见围观者纷纷散尽，因不堪忍受店员们热情的注目礼也随即落荒遁走。





▲PlayStation官方网站首页的画面，中国（China）这个选项紧跟在北美、欧洲、日本之后，其用意……

PS2作为第一台在正式中国大陆发售的现行主流游戏主机，首发日的冷清低调实在让人感到诧异，其情状还远不及先前iQue神游在上海家乐福的首发仪式，至少苏州方面还特意请来宫本茂大师的亲笔签名以示郑重。大陆首发式更远不能与香港、台湾当初相比，莫说没有山内一典亲临捧场，连中国风俗的礼花鞭炮都没有一声。若非预先知道索尼中国为PS2上市暗中部署的偌大人力物力，若非了解到索尼在将于1月16日开幕的CHINA JOY国际游戏展拥有着最大规模的展位，我几乎就要再度质疑其进军中国大陆的诚意。业内对PS2低调上市众说不一，有许多人声言是因为盗版产品导致预约情况相当糟糕，甚至《日本经济新闻》在相关报道时也刻意指出了销售环境的极端恶劣。另一种说法是PS2的软件审核出了一些岔子，从实际现状分析看后一种说法的可信度比较高。销售环境的恶劣问题客观存在，对PS2行货的销售情况也确实造成了很大影响，但作为索尼这种规模的国际企业，事先又经过了相当周密的市场调查，绝对不会因此知难而退的。凡是亲临11月28日北京发表会的同业都应该清楚简体版《捉猴啦2》是一款完成品，本身的汉化难度也并不高，这个首发游戏的突然延期足够说明在软件审核上出了问题，据称这个内容相当恶搞的游戏中一些诸如懒汉钟离猴等名字被有关部门认定含有不健康的内容。遗憾之余，我们只能说索尼对中国实际国情的了解还有一定的距离。苏州iQue则谨慎许多，神游机一直以游戏内容健康向上，寓教于乐自命，也难怪任天堂社长岩田聪宣称：“我们比竞争对手更了解中国的国情。”

该过的坎总是要过的，既然双方都有合作诚意，相信索尼中国与有关部门很快就能够达成共识。传闻今年上半年索尼将有非常大的手笔出台，就笔者看来这是顺理成章的事情，就目前汇总的情况看PS2行货的销售情况相当不妙，盗版水货产品已经完全侵占了销售渠道，更由于缺乏大规模广告宣传，一般消费者也无从知晓行货上市的相关情况，未来索尼还有很艰难的一段路要走。

春天已经来了，收获的时期还远么？

作为中国千千万万普通游戏玩家中的一员，笔者诚恳地赠予索尼和任天堂等市场开拓者们两个关键词——“真诚”和“耐心”。

特报 《异形》导演为《车手3》拍短片 便衣警探坦纳3月开始行动

2004年1月5日，ATARI宣布，著名导演Ridley Scott（曾执导过《异形》、《黑鹰坠落》等片）正在为即将发售的大作《车手3》（DRIV3R）拍摄一部相关的电影短片。

短片名为《Run the Gauntlet》，剧本是以“《DRIVER》系列”的世界观及主角为素材编写的。ATARI对《车手3》寄以重望，并会将《Run the Gauntlet》这部短片作为这次宣传活动的主要手段，短片的第一部分将2004年1月底开始播放。

“《DRIVER》系列”第一作于1999年推出，次年推出《DRIVER 2》，并一举夺得欧洲及美国地区的无数“年度游戏奖”，也取得了惊人的销量佳绩，单就美国的销量而言，《DRIVER》为244万套，《DRIVER 2》则为181万套。时隔3年多，全新作的名称由原来的《DRIVER 3》更名为更具特色的《DRIV3R》，并请来了数位好莱坞明星为游戏配音（详情请看本刊总第94期“游戏情报站”），这次又请著名导演拍摄相关短片，看来系列最新作势必重新掀起“DRIVER”热潮。



《DRIV3R》主角坦纳（TANNER）也是系列每一作的主角，他的身分是便衣警探，也是无所畏惧的“DRIVER”（车手），本作中他着手调查一宗国际窃车大案，一位神秘的买主预订了被偷的40辆高级车，坦纳到处搜查线索希望得知买主是谁并阻止交易的进行……

事件 匹敌PS的世界最强性能手机公布 各日本厂商看家作品纷纷公布

2003年12月18日，日本NTT DOCOMO宣布，其最新型号的手机“FOMA 900i”系列将于明年开始销售。NTT DOCOMO企划部长夏野刚充满自信地宣言：“（900i）具有相当于家用机PS那样级别的机能，即使是和当今所有的便携式游戏机相比，900i也算是性能最强的！900i是世界上最强性能的手机！”最令人震惊的是，日本电视游戏界的各家著名软件商纷纷宣布将在“900i”手机上推出著名游戏系列的手机版。

900i系列用主要游戏阵容

开发商	游戏名
SQUARE ENIX	勇者斗恶龙
SQUARE ENIX	最终幻想
CAPCOM	生化危机 THE SOTRIES（暂名）
CAPCOM	逆转裁判2
SEGA	J联盟 创造职业球会！ MOBILE
SEGA	梦幻之星
CHUNSOFT	i风来之西林
CHUNSOFT	恐怖惊魂夜
NAMCO	战略传说
NAMCO	太鼓之达人
HUDSON	MOBILE开外魔境
BANDAI	机动战士高达 3D OPERATION
SCE	XI[sai]
SCE	I.Q Intelligent Qube
KOEI	信长的野望 武将风云录
KONAMI	力量职业棒球3
TECMO	零 ZERO
TECMO	怪兽农场 Reloaded

最早在2003年9月25日，SQUARE ENIX就宣布将在该系列手机上完全移植初代《最终幻想》及《勇者斗恶龙》，当时该手机型号名称还未定。随着这次日本NTT DOCOMO正式公布该手机的性能及型号，日本各游戏商也都同时公布了相关作品。

游戏阵容中，“FF”、“DQ”以及“生化危机”等一线作品的关键字可谓“触目惊心”，而同样极具知名度的其他系列作品也引人注目。NAMCO的《战略传说》为S·RPG，并非移植作品，而是系列的新作品，“《传说》系列”的所有主角都将于本作登场，并且还将有全新角色登场；HUDSON的《MOBILE天外魔境》更是完全原创故事之作；CHUNSOFT的《i风来之西林》还将通过手机的通讯功能，让玩家可以和全国的其他对手竞争积分的排名；BANDAI的《机动战士高达 3D OPERATION》竟是一款完全3D化的动作游戏！SEGA的《J联盟 创造职业球会！MOBILE》是手机版游戏中第一次获得日本J联盟授权的游戏，所有J联盟队员都以实名登场，本作还采用了系列作以来的新系统——卡片系统，并可以通过网络与其他玩家进行对战、交换卡片。

CAPCOM方面还将全力出击，除了上面的《生化危机 THE SOTRIES》、《逆转裁判2》以外，还将推出“《街霸》系列”、“《魔界村》系列”及“《洛克人EXE》系列”等。另外值得关注的是，连SCE的作品也加入了该手机的游戏商阵容，并将推出两款曾在PS上取得优秀成绩的益智类游戏。



▲D900i及SH900i型手机重量只有120克左右，待机时间300小时，主液晶显示屏为2.2寸左右，所带的数码相机性能前者为100万像素，后者为202万像素。

汇集这么多明星作品，的确令人刮目相看，那么900i到底具有什么样的机能呢？900i系列手机机能的最大特征就在于500KB的应用程序空间，这使得众多知名游戏在手机上运行有了可能性。另外900i在日本所对应为网络为W-CDMA，但之前由于信号覆盖地区、电池寿命以及重量等问题，全新性能的手机无法普及，但夏野刚表示，“现在这三个问题已经全部解决了！”该网络的信号到2004年3月为止将覆盖日本全国99.%的地区，夏野刚个人预计，2004年900i系列手机的销售量将达到500万台。另一方面，SCE的超话题性掌机PSP还要等2004年5月的E3展才公布原型机，900i虽然是一台手机，但不能说对PSP没有冲击作用。



短信息

“《Grand Theft Auto》系列”（横行霸道）的最新作近日终于确定将于2004年发售。消息是从英国亚马逊网站上透露出来，该网站已将《Grand Theft Auto IV: Sin City》（横行霸道IV：罪之城）的名字列在可订购商品名单中，发售日为2004年11月4日，对应机种为PS2。不过在询问ROCKSTAR公司该消息是否属实时，ROCKSTAR只表示：“无可奉告。”

2004年1月6日，SCEK在韩国发售《GT赛车4 序章版》与PS2的套装版时公布，“《GT赛车》系列”全球的总销量已经达到3300万套以上。

2004年1月6日，索尼副社长久多良木健宣布，索尼的PSX以及“スゴ录”两款DVD录像机在12月的商战期中取得35%的市场份额，击败了松下而坐上DVD录相机市场的头把交椅。

KONAMI的《寂静岭4》终于正式公布，新作的主人公是男性，名为亨利。

GBA游戏《口袋妖怪 火红·叶绿》的发售已经正式确定为2004年1月29日，两个版本的售价各为4800日元，这个价格已经包括了游戏附带的无线通讯装置，通过该装置，《口袋妖怪 火红·叶绿》可以实现与GBA上的前作《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的对战，以及与NGC上的《口袋妖怪竞技场》联动。

1月16日至18日在北京召开的ChinaJoy展上，索尼拥有最大的展台。而在此展台上，索尼将会向参观者提供游戏试玩，其中就有KONAMI的王牌足球游戏《WE7》的简体中文版。据目前的消息，此作的解说为英语。

UBISOFT近日公布《分裂细胞 明日潘多拉》的情报，制作人指出本作的AI将大大提高，并根据玩家的表现自动调整游戏的难易度，不会让玩家在游戏过程中觉得太简单或是太容易。比如游戏一些关卡的完成条件，游戏的AI会根据情况自动提高或降低完成任务的条件。

原先已经被取消开发的CAPCOM游戏《荒野大镖客》（Red Dead Revolver）目前已经宣布将由美国的ROCKSTAR接手开发，游戏将对应PS2及Xbox平台。值得注意的是，本作的原画设计是原CAPCOM的首席画师之一安田朗。

2003年12月19日，SCE公布，之前发售的《GT赛车4 序章版》在使用方向盘控制器“GT FORCE”及“GT FORCE Pro”时，会有一定问题发生，包括油门不能加到全满，只能达到99.6%（可以在REPLAY画面时确认），SCE承诺将为所有用户免费更换光盘以解决问题。

2003年12月23日，KONAMI宣布，于2003年12月4日在韩国发售的《世界足球 胜利11人7 国际版》已经突破了5万套的销售量。同年2月，于韩国发售的前作《世界足球 胜利11人6 国际版》达成5万套的销量共花费了8个月时间，因此本作的销售速度可以说是惊人的。为了适应韩国的需求，本作目前正紧急追加生产中。

新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

逆转裁判 3	CAPOM	AVG
GBA	逆转裁判 3	预定 1 月 23 日	日版
	1 人 自带记忆功能	容量未定	4800 日元
	对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄	



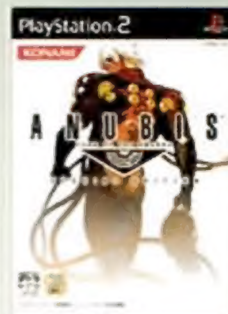
如果提到什么推理游戏最为有趣，那么我想很多人会立刻联想到著名的“《逆转裁判》系列”。无论是游戏的故事还是游戏中那充满悬疑的谜题，都让许多玩家大呼过瘾。本作初期的剧情是发生在1代的5年前，当时还是大学生的成步堂龙一卷入了神秘的杀人事件并且成为了被告。担任辩护人的就是后来成为了名律师的绫里千寻。相信是基于语言的原因，这一系列的游戏在日本虽然大受好评，但在我国却一直没能得到玩家的关注。这不能不说是件遗憾的事情。现在CAPCOM的官方页面上已经有游戏的体验版的情报，有条件的玩家大可下载回来体验一下。







A.Z.O.E.特别制作版	KONAMI	ACT
PS2	A.Z.O.E. SPECIAL EDITION	预定 1 月 15 日	日版
	1 人	记忆要求未定	3300 日元
	对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄	



最近各大游戏厂商似乎养成了重新制作已发售游戏的习惯，这款《A.Z.O.E 特别制作版》也不例外。《A.Z.O.E》是一款无论从世界观、人设、音乐、游戏性上讲都非常优秀的游戏，这次的《特别制作版》是基于之前发售的美版重新制作的。在该作中，游戏加入了新EX任务、新动画、机体破坏显示等要素，无论是玩过前作还是未玩过前作的玩家都能从中体会到该游戏给你带来的乐趣。另外，本作的限定版内容相当吸引人，限定版的CD中除了收录了主题曲《Beyond the Bounds》的混音版之外，还收录了给游戏中女主角肯配音的声优——雪野五月演唱的《Beyond the Bounds》，而且价格只贵了200日元，看到这么吸引人的价格各位玩家就不要犹豫了，该出手时就出手!



PLAYSTATION2

2004

1 月 15 日	A.Z.O.E. 特别制作版	ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION	ACT	KONAMI	3300 日元
1 月 20 日	伯德之门 暗黑联盟 II	Baldur's Gate: Dark Alliance II	A・RPG	BLACKISLE	49.99 美元
1 月 22 日	**星之海洋 导演剪辑版**	**スターオーシャン3 Till the End of Timeディレクターズカット**	**RPG**	**SQUARE ENIX**	**6800 元**
1 月 22 日	风云 新撰组	风云 新撰组	ACT	元气	6800 日元
1 月 22 日	灵武战记	ファントム・ブレイブ	A・RPG	日本一SOFTWARE	6800 日元
1 月 29 日	真・女神转生 III 夜想曲 狂热版	真・女神转生 III ノリターン マニアクス	RPG	ATLUS	5800 日元
1 月 29 日	式神之城 II	式神の城 II	STG	TAITO	5800 日元
1 月 29 日	式神之城 II 限定版	式神の城 II 限定版	STG	TAITO	6800 日元
1 月 29 日	空中力量Δ 蓝翼骑士	AIRFORCE Δ BLUEWING KNIGHT	AVG	KONAMI	6800 日元
1 月 29 日	第一神拳 2 胜利之路	はじめの一步 2 VICTORIOUS ROAD	ACT	ESP	6800 日元
1 月 29 日	西风狂诗曲	西风の狂诗曲	RPG	Marvelous Interactive	6800 日元
1 月 29 日	西风狂诗曲 The Rhapsody of Zephyr 初回限定版	西风の狂诗曲 The Rhapsody of Zephyr 初回限定版	RPG	Marvelous Interactive	6800 日元
2 月 5 日	**龙珠 Z2**	**ドラゴンボールZ2**	**FTG**	**BANDAI**	**6800 日元**
2 月 10 日	007：所有或一无所有	James Bond 007: Everything or Nothing	AVG	EA	49.99 美元
2 月 11 日	**战国无双**	**战国无双**	**ACT**	**KOEI**	**6800 日元**
2 月 12 日	空战 II	空战 II	STG	角川书店	价格未定
2 月 19 日	COOL GIRL	COOL GIRL	ACT	KONAMI	6800 日元
2 月 19 日	炸弹人在线	ボンバーマンオンライン	MMOTAB	HUDSON	6800 日元
2 月 19 日	影之心 II	シャドウハーツ II	RPG	ARUZE	6800 日元
2 月 19 日	POP'N MUSIC9	ポップンミュージック9	MUZ	KONAMI	6800 日元
2 月 19 日	**最终幻想 X -2 国际版+最终任务**	**ファイナルファンタジー X -2 インターナショナル+ラストミッション**	**RPG**	**SQUARE ENIX**	**6800 日元**
2 月 19 日	**SD 高达 G 世纪 SEED**	**SD GUNDAM G GENERATION SEED**	**S・RPG**	**BANDAI**	**5800 日元**
2 月 26 日	街道战斗 2：连锁反应	街道バトル 2 CHAIN REACTION	RAC	元气	6800 日元
2 月 26 日	**鬼武者 3**	**鬼武者 3**	**ACT**	**CAPCOM**	**6980 日元**
2 月 26 日	莱姆色战奇谭☆纯	らいむいろ战奇谭☆纯	恋爱 SLG	角川书店	6800 日元
2 月 26 日	浪子行动	ローグオブス	ACT	KEMCO	6800 日元
2 月预定	机甲兵团 J 不死鸟 2	机甲兵团 J フェニックス2	ACT	TAKARA	6800 日元
3 月 25 日	**超级机器人大战 MX**	**スーパーロボット大战 MX**	**S・RPG**	**BANPRESTO**	**价格未定**
3 月 18 日	**樱大战物语 神秘的巴黎**	**サクラ大战物语 ミステリアス巴里**	**AVG**	**SEGA**	**6980 日元**
3 月 25 日	**装甲核心 NEXUS**	**ARMORED CORE NEXUS**	**ACT**	**FROMSOFTWARE**	**价格未定**
3 月预定	**ASTRO BOY 铁臂阿童木**	**ASTRO BOY 铁腕アトム**	**ACT**	**SEGA**	**6980 日元**
3 月预定	犬夜叉 诅咒的面具	犬夜叉 咒诅の假面	RPG	BANDAI	6800 日元
3 月预定	怪物猎人	モンスターハンター	MMORPG	CAPCOM	6800 日元
3 月预定	波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	ポポクロイス 月の掟の冒险	RPG	SCEI	5800 日元
2004 年春预定	**勇者斗恶龙 V 天空的新娘**	**ドラゴンクエスト V 天空の花嫁**	**RPG**	**SQUARE ENIX**	**价格未定**

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

星之海洋 导演剪辑版	SQUARE ENIX	RPG
PS2 スターオーシャン3 Till the End of Time ディレクターズカット	预定1月22日	日版
1人	记忆要求未定	6800日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄



一年前的《星之海洋3》给我们带来了华丽流畅的全新战斗体验，但是由于BUG的原因而给不少玩家留下了遗憾。现在经过多方强化的《星之海洋3 导演剪辑版》闪亮登场，新人物、新模式、新迷宫，增添的内容还真不少，连DVD也变成两张。新人物的参战以及能力、技能等方面的细心调整相信能够使得人物的特色与平衡得到显著加强；而对战模式则是一次全新的尝试，相信能够带来截然不同的体验；新的迷宫，新的BOSS，以及随之而来的新的战斗收集，看到这些，你体内的热血是不是又开始沸腾了呢？再次投入《星海》的世界吧！







灵武战记	日本一SOFTWARE	S RPG
PS2 ファントム・ブレイブ	预定1月22日	日版
1人	记忆要求未定	6800日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄



在2003年年初大受日本玩家好评的《魔界战记》即将要在新的一年推出风格相似的S·RPG作品《灵武战记》。除了系统与前作有相同之处外，《灵武战记》还加入了大量充满"自由"的系统，如"合体"和"招揽灵魂"等，让游戏的可玩度大大提升。在看到了那些栩栩如生的角色之后，喜欢S·RPG的玩家又怎么能错过这款作品呢？日本一SOFTWARE的作品一贯都是以清爽的风格吸引玩家，再加上插画家原田雄一的精美角色设计，相信本作将会是新一年的另一道风景线。



粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年1月13日～2004年3月
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

GAMEBOY ADVANCE

2004

1月21日	极品飞车 地下竞赛	Need for Speed Underground	RAC	EA	29.99美元
今春预定	马里奥高尔夫 GBA之旅	マリオゴルフ GBAツアー	SPG	NINTENDO	价格未定
1月23日	**逆转裁判3**	**逆转裁判3**	**AVG**	**CAPCOM**	**4800日元**
1月29日	口袋妖怪 火红·叶绿	ポケモン ファイアレッド＆リーフグリーン	RPG	NINTENDO	4800日元
3月26日	龙珠Z 舞空斗剧	ドラゴンボールZ 舞空斗剧	ACT	BANPRESTO	价格未定
3月预定	BOBOBOBO·BOOBOBO 9极战士恶搞融合	ボボボーボ・ボーボボ 9极战士ギャグ融合	RPG	BANDAI	价格未定
3月预定	海贼王 棒球进行曲	ONE PIECE GoingBaseBall	SPG	BANDAI	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

2004

2月10日	007：所有或一无所有	James Bond 007: Everything or Nothing	AVG	EA	49.99美元
2月预定	**塞尔达传说 四支剑+**	**ゼルダの伝説 四つの剣+**	**A·RPG**	**NINTENDO**	**价格未定**
2月26日	浪子行动	ローグオプス	ACT	KEMCO	6800日元
3月11日	**潜龙谍影 孪蛇**	**METAL GEAR THE TWIN SNAKES**	**AVG**	**KONAMI**	**价格未定**

Xbox

2004

1月13日	辐射：钢铁兄弟会	Fallout: Brotherhood of Steel	RPG	INTERPLAY	49.99美元
1月20日	博德之门 暗黑联盟II	Baldur's Gate: Dark Alliance II	A·RPG	BLACKISLE	49.99美元
1月22日	NBA INSIDER DRIVE 2004	NBA インサイド ドライブ 2004	SPG	MICROSOFT	价格未定
1月29日	AUTOMODELLISTA US-TUNED	AUTOMODELLISTA US-TUNED	RAC	CAPCOM	4800日元
1月29日	崩溃	BREAKDOWN	ACT	NAMCO	6800日元
2月10日	007：所有或一无所有	James Bond 007: Everything or Nothing	AVG	EA	49.99美元
2月26日	天空2	Tenku2	SPG	Microsoft	6800日元
2月26日	**铁骑大战**	**铁骑大战**	**STG**	**CAPCOM**	**7800日元**
2月26日	铁骑大战（专用控制器同捆版）	铁骑大战（专用コントローラー同捆版）	STG	CAPCOM	7800日元
2月26日	**忍者龙剑传**	**NINJA GAIDEN**	**ACT**	**TECMO**	**7800日元**
2月26日	浪子行动	ローグオプス	ACT	KEMCO	6800日元
3月预定	**死或生 ONLINE**	**DEAD OR ALIVE ONLINE**	**FTG**	**TECMO**	**8800日元**

UCG排行榜 RANKING

栏目主持 猫太



年末商战大作如潮，这次给大家介绍到2003年12月21日为止的周间排行榜。虽说是商战，但与上期相比，游戏的销售量却不见得有特别"玄"的数字出现。最受人瞩目的作品莫过于对应ONLINE的《生化危机 逃出生天》，再加上CAPCOM的另一款得意掌机作品《洛克人锦标赛 红日＆蓝月》，这两作成为了CAPCOM的两道"风景线"。而SCEI的《大众高尔夫4》和《GT赛车4 序章版》也紧接着上期的名次，依然能在本期排行榜中占一足之地，看来《大众高尔夫4》要突破百万只是时间的问题。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年12月8日～12月14日

1位 PS2 生化危机 逃出生天

CAPCOM■AVG■2003年12月11日■22万7100套■累计22万7100套



"《生化危机》系列"又一次革命性的改进。这次对应了网络，已经不再是一个人为了生存而逃离。相信不少朋友已对网络游戏有所体验，这次不妨在PS2上体验一下恐怖AVG名作网络版的《生化危机》，体验一下网上和朋友一起寻找生路的感觉。

2位 GBA 洛克人EXE4锦标赛 蓝月

CAPCOM■A·RPG■2003年12月12日■13万2300套■累计13万2300套



CAPCOM在GBA上最引以为荣的作品莫过于"《洛克人EXE》系列"和"《洛克人ZERO》系列"。而这款新作除了融合了以往作品的各个优点外，还采用了《蓝月》和《红日》两个版本，描述了热斗新的冒险故事。

3位 PS2 ONE PIECE 伟大的格斗！ 3

BANDAI■ACT■2003年12月11日■11万1300套■累计11万1300套



该系列的第三作，也是首次于3平台同时推出的首款作品。本作不论在画面或是系统方面都有了大幅度的改进，在操作方面与系列的前两款作品基本一致，只需两个攻击键和跳跃键就能组合成出不同的连续技，但视角问题有待改善。

名次	游戏
4	洛克人EXE4锦标赛 红日 NEW! CAPCOM■GBA■A·RPG■2003年12月12日■10万5900套■累计10万5900套
5	桃太郎电铁12 西日本篇 NEW! HUDSON■NGC■SLG■2003年12月11日■10万1200套■累计10万1200套
6	GT赛车4 序章版 NEW! SCE■PS2■RAC■2003年12月2日■9万7000套■累计27万3100套
7	大众高尔夫4 SCE■PS2■SPG■2003年11月27日■8万9600套■累计74万8181套
8	机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯 BANDAI/CAPCOM■PS2■ACT■2003年12月4日■8万9200套■累计39万6800套
9	瑞奇与叮当2 NEW! SCE■PS2■ACT■2003年12月11日■5万9500套■累计5万9500套
10	ONE PIECE 伟大的格斗！ 3 NEW! BANDAI■NGC■ACT■2003年12月11日■5万5600套■5万5600套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年12月15日～12月21日

1位 PS2 前线任务4

SQUARE ENIX■S·RPG■2003年12月18日■11万8400套■累计11万84[illegible]套



原SQUARE的招牌S·RPG"《前线任务》系列"第4作。本作加入了大量新要素，尤其表现在可乘坐机体的数量。虽然在画面的表现方面还延续了系列简朴的风格，但战斗的紧张气氛和聪明的AI思维绝对能让玩家喘不过气来。

2位 NGC 马里奥聚会5

NINTENDO■TAB■2003年11月28日■10万9400套■累计29万6400套



马里奥的名字果然名不虚传，而以该名字活跃在NGC主机上的《马里奥聚会5》同样也是吸引玩家眼球的游戏。在不到1个月的时间里已经有接近30万套的标榜成绩。这次一共加入75种全新的迷你游戏，绝对是充满和谐气氛的新年里最佳的"搭档"！

3位 PS2 GT赛车4 序章版

SCE■RAC■2003年12月2日■9万5300套■累计40万8800套



虽然不是正式版，却能以惊人的"真实感"来诱惑众多玩家。玩家在逼真的赛道上开真实存在的赛车，如果配个方向盘还真不知道自己是在开车还是玩游戏呢！在正式版发售前利用这款《序章版》好好练一下你的赛车能力如何？

名次	游戏
4	实况力量职业棒球10 超决定版 NEW! KONAMI■PS2■SPG■2003年12月18日■7万9300套■累计7万9300套
5	生化危机 逃出生天 CAPCOM■PS2■AVG■2003年12月11日■7万5700套■累计30万2900套
6	洛克人EXE4锦标赛 蓝月 CAPCOM■GBA■A·RPG■2003年12月12日■7万5040套■累计20万7300套
7	口袋妖怪竞技场 NINTENDO■NGC■ETC■2003年11月21日■7万5000套■累计31万3000套
8	大众高尔夫4 SCE■PS2■SPG■2003年11月27日■7万2900套■累计82万1100套
9	洛克人EXE4锦标赛 红日 CAPCOM■GBA■A·RPG■2003年12月12日■6万9200套■累计17万9200套
10	大金刚康茄鼓 NEW! NINTENDO■NGC■MUG■2003年12月12日■6万8500套■累计11万1000套

盘点2003年游戏界

统筹：SOUL

制作：全体编辑

2003年所有的精彩游戏在这里集结！

写在“盘点”之前

《盘点》已经是UCG的一年一次的年度招牌大盛宴了！因此制作今年的盘点——《盘点2003年游戏界》很早就已经被定为UCG编辑部2003年度制作大计了。而我们早已于年中就已经开始了这个特大型文章的实际制作，因此呈现在大家面前的，实际上就是我们UCG编辑部所有人员辛苦了大半年的劳动结晶。

每一年，我们都力图做到更好，如果你是《游戏机实用技术》的忠实读者，那么请拿出我刊总第27期、总第50·51期合刊以及总第73·74合刊吧，翻开杂志看各年的《盘点》文章，你可以看出，每一年，我们都有飞跃。当然，所谓的飞跃，还是有一个限度的，就好像一个发展中国家，经济发展再快，最后也总会有一个极限的，极限之后，就是这个发展中国家成为发达国家一员的时候了。嗯，做杂志，做《盘点》应该也是这个规律吧。(笑)

今年《盘点2003年游戏界》为54页，为了让读者能够获得更好的视觉效果，这次我们相较之上一年的《盘点2002年游戏》，加大了封面图及相应游戏图片的尺寸，这样的尺寸下，各图片才具有了更高的欣赏价值。毕竟《盘点》文章并不单是一个供查询的数据库，它更重要的作用还是在于反复欣赏、阅读。此外，我们也小幅增加了每个游戏的介绍性文字的文字量，务求让语言更优美，对游戏的介绍更详细。

对于中国电视游戏业而言，2003年比以往任何一年都重要！不仅是因为国际对中国市场的日益重视，也不仅是因为中国国内对游戏业的空前重视，而是因为真正有两款面向中国大陆玩家的游戏机公布了！2003年有太多值得我们回忆的了，2003年也有太多我们想玩，但又没时间玩、没钱玩的游戏了。就让我们在春节之际，一边翻着《盘点2003年游戏界》，一边回忆着我们自己的一年，也许你还会一时冲动，写下一篇《盘点我的2003年生活》呢！(笑)

游戏介绍框说明

游戏中文译名

大多数游戏名都翻译为中文名，但少数几款游戏我们仍然保持原名。

发行公司／开发公司

游戏发售日

由于本文中出现的游戏都选自2003年，所以这里把游戏发售时间中的“2003年”都统一去掉了。

编辑部推荐度

编辑部对该游戏的推荐度按1颗“★”到5颗“★”排列级别，5颗“★”为最高级。

机种

关于机种的解释，请参阅本刊目录页。

售价

为该游戏首批推出时所定的价格。

对应周边／备注

这一次我们为更多的游戏加了备注信息，尤其是一些多机种游戏，以及中文版游戏。

发售地区

该游戏版本所发售的地区，共分为“日版”、“美版”、“欧版”、“中国香港版”、“中国台湾版”、“中国大陆版”共6种。

游戏原名

游戏类型

游戏类型都采用英文缩写，具体的关于游戏类型的解释可参阅我刊的目录页。

UCG评分

这是我刊对该游戏的评分，分数来自我刊之前所发行杂志的“黄金眼”栏目，之前我刊没评过分的游戏，这一栏打“-”符号。

恶魔城 Castlevania 晓月圆舞曲		KONAMI	5月8日	★★★★★
GBA	キャッスルヴァニア 暁月の圆舞曲		A·RPG	UCG评分：28
	1人	自带记忆功能	64M 推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：25万
	4800日元	GBA专用通信对战线		日版

GBA上《恶魔城》的第3部作品，依旧是由《月下夜想曲》原班人马进行开发，而且继续走2D探索型动作RPG的老路子。不过游戏监督为本作花了很多心思，在游戏的剧本、画面、音乐和系统等多个方面都下了很大的工夫。故事发生在未来，主角是继承了吸血伯爵能力的少年，剧情本身就相当具有吸引力了；而游戏的画面则一改GBA前两作的风格，更加接近《月下》，将一个变化多端的恶魔城展现在了玩家的眼前；新的战魂系统结合以前的副武器、魔导器的特色，无论是从收集性还是从实用性上来说都属一流。综合各方面素质来说，游戏是极其优秀的！

游戏人数

记忆要求

游戏容量

只有GBA游戏才有这一信息栏，指ROM卡带的容量。

推荐玩家年龄

基本上是按照国际上对该游戏的评级而定的。

推定销量

这里只有日本国内2003年一年内的销量数据，单位为套，这一栏打“-”符号的表示没有该游戏的销量数据。

《游戏机实用技术》全体编辑倾情奉献！

盘点2003年游戏界 游戏索引

GBA

NGC

PS2

Xbox

Multi

神游机

PS

WSC

一月 JANUARY

●1月7日，任天堂在日美欧三地紧急公布了GBA SP。

●1月10日，SQUARE的最大股东宫本雅史对当初所公布的SQUARE和ENIX两公司的股票交换比例表示不满，并表示反对合并。ENIX方面随后做出让步，改变了股票交换比率，为SQUARE与ENIX合并计划也扫清了障碍。



●1月14日，任天堂又确定了GB PLAYER将于2003年3月21日发售，售价为5000日元。

●1月15日，NAMCO在日本举行《灵魂能力II》家用机版发表会，公布《灵魂能力II》的NGC版、PS2版及Xbox版将于3月27日同时发售。

●1月16日，SCE公布，PS2的累计出货已经达到了5000万台。在2002年9月17日，SCE才刚刚公布PS2的出货量达到4000万台，短短4个月间，PS2就又达成了1000万台的出货量。

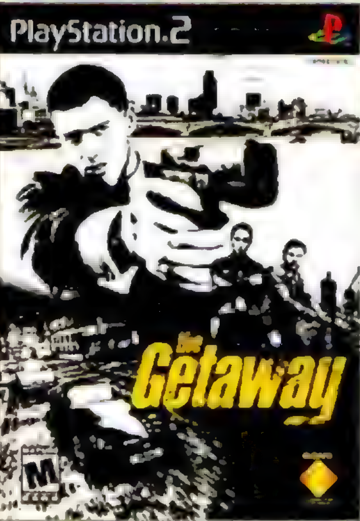
古惑狼2 大追踪		Vivendi		1月7日	★★★☆☆
GBA	Crash Bandicoot 2: N-Tranced		ACT		UCG评分：-
	1~2人	自带记忆功能 64M	推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	29.99美元	GBA专用通信对战线			美版



没有华丽的画面，没有复杂的操作，没有夸张的特效，只有爽快的动作和不管是谁都能够轻松上手的系统，这就是《古惑狼》的特色。与GBA上的前作相比，这一次的游戏进行了大幅度的强化。关卡的设计更加多变，除了传统的横向卷轴和朝画面纵深前进的关卡外，还新增了俯视45度视角的新关卡，关卡的总数量也得到了提升。而古惑狼的动作和交通工具也得到了强化，从而使游戏产生了全新的乐趣。游戏还新增了双人对战的要素，通过专用通信线可以进行迷你游戏的对战。作为美式的平台动作游戏，对于广大玩家来说，本作无疑是一个不错的选择。



大逃亡		SCEA/SCEE		1月9日	★★★☆☆
PS2	The Getaway		ACT		UCG评分：-
	1人	118KB	推荐玩家年龄：17岁以上		推定销量：-
	39.99美元	无对应周边			美版



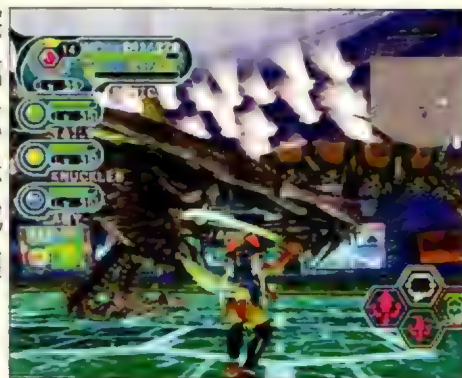
由SCE欧洲部门在PS2上完全原创的作品，充分利用了自家主机的机能。游戏中完全再现了伦敦街头的风景，并且室内的场景刻画也十分细腻。游戏类型与当前流行的《GTA》模式十分相似，集成了竞速、射击、动作、冒险等多种游戏要素。游戏中的道具如车辆、武器等设定均符合当时历史背景。采用的电影描写手法使得游戏的剧情相当具有感染力，无论是对主角还是配角的个性表现都十分到位，特别是人物表情上的刻画非常用心。游戏的视角也安排得较为合理，基本没有出现死角的情况。手柄的振动也掌握得恰如其分。



梦幻之星在线 1章&2章		微软/SONIC TEAM		1月16日	★★★★☆
Xbox	Phantasy Star Online Episode I & II		A·RPG		UCG评分：-
	多人在线 硬盘记忆		推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	6800日元	Xbox Live初始包同捆			日版



游戏无论是画面素质还是基本内容都与NGC版《PSO EP Ⅰ & Ⅱ》相差无几，都包含了《梦幻之星在线》原始版本和全新的第二章剧情。SONIC TEAM在操作上专门对游戏进行了优化，让Xbox的大手柄也能够流畅地进行游戏。其特色在于软件同捆了Xbox的专用上网套件"Xbox Live"的初始包，其免费在线游戏的时间也比NGC版要长很多。因为Xbox Live本身带有实时语音通信功能，所以这个版本最大的优势就在于玩家可以省去打字交流的时间，非常方便。此外，游戏中有很多Xbox专用的在线任务，有的道具也只有Xbox玩家才能够获得。



装甲核心3 静寂战线		FROM SOFTWARE		1月23日	★★★☆☆
PS2	アーマード・コア3 サイレントライン		ACT		UCG评分：25
	1~8人	104KB以上	推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：15万
	6800日元	对应USB鼠标、iLINK联机对战线			日版



FROM SOFTWARE公司的招牌游戏系列。本系列在日本地区FANS一直保持着10多万的固定数量，在韩国也同样大受青睐。超强的机器人设定、复杂但良好的操作手感以及众多的任务关卡、支持多人对战等设定即使在仅仅试玩过该系列的玩家之中也有着良好的口碑。本作虽然只是3代的资料篇，但全新追加的任务关卡、继承3代记录、全部武装等绝对会令FANS大呼过瘾。值得一提的是，从本作开始制作人员们注重了关卡的成绩评价，有大半的隐藏武装都只有在关卡中取得S级的评价后才能够得到。这也从另一个方面加强了游戏的难度。



死或生极限沙滩排球		TECMO		1月23日	★★★★☆
Xbox	DEAD OR ALIVE EXTREME BEACH VOLLEYBALL		ACT		UCG评分：25
	1~2人	硬盘记忆	推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：12万
	7800日元	对应HDTV D2、杜比5.1声道			日版



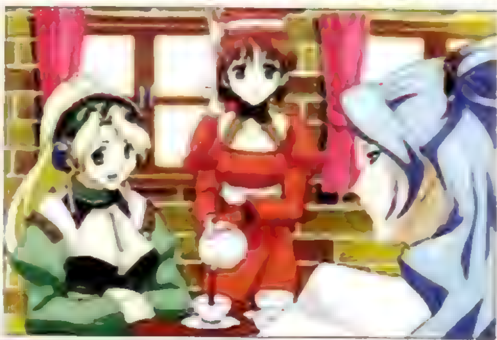
由《死或生3》中的全部女性角色再加上原创人物LISA所构成的以沙滩排球为主的休闲欣赏类游戏。在每15天为一个周期的游戏流程中，除了常规的沙滩排球比赛，还可以进行各种迷你游戏。比较独特的是，在游戏中各角色之间存在着信赖度的设定，搭档间的默契程度，比赛的结果以及馈赠礼物等要素都将对信赖度产生影响，而收集与交换泳装或饰品则是该游戏最大的乐趣所在。在MM写真模式中，玩家可以自由变化视角并放缩画面取景的大小。此外，玩家可以把CD中的曲目拷贝到Xbox的硬盘上，然后就能够在游戏中将其变为背景音乐来欣赏。



玛莉、艾莉&艾妮斯的工作室 微风的信息	GUST/BANPRESTO	1月24日	★★★☆☆
GBA	マリー、エリー&アニスのアトリエ そよ风からの传言	S・RPG	UCG评分：23
	1人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：
	5800日元 无对应周边		日版



本作是"《工作室》系列"第一次登陆GBA平台，这次讲述了玛莉、艾莉和艾妮斯这3位女孩为了完成研究院的大图书馆的重建工作而撰写书籍的故事。游戏的主线流程很简单，就是按接受委托→采集原料→调合出委托要的东西→完成委托这个循环来扩展，一边调合道具，一边与镇上各种各样的人物交往，触发各种事件，发展剧情。音乐是一如既往的轻松风格，乡村小调式的主旋律让人玩起来有种温馨的感觉，但是在游戏中每天都过得很忙碌，犹如现实生活中一样。紧张的节奏有一种让人透不过气来的感觉，但这也正是游戏的魅力所在。



格斗之王EX2 咆哮之血	MMV	1月24日	★★★★☆
GBA	ザ・キング・オブ・ファイターズ EX2 ハウリングブラッド	FTG	UCG评分：25
	1～2人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：
	5800日元 对应GBA专用通信线		日版



与前作相隔整整一年，《KOF》继续在GBA上登场，各方面的素质都大幅提升，无论是系统、画面还是音乐都具备了相当水准，让玩家在掌机上也一样能够玩到原汁原味的《KOF》。这次游戏是以街机版的《KOF 2000》为蓝本来移植，登场人物达到23人（包括两名隐藏人物）。操作方面，厂商非常体贴地准备了多种按键模式以及指令简化输入、输入指令延迟等设定，操作起来毫无生涩的感觉，各种连续技打起来爽快无比。而游戏最大的一个亮点就是加入了战斗评价、人物称号系统，而这些与游戏众多的隐藏要素息息相关，令游戏的耐玩度得以保证。



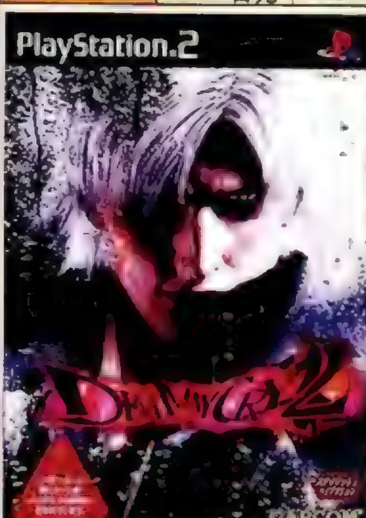
Operator's side	SCEI	1月30日	★★★★☆
PS2	Operator's side	ETC	UCG评分：-
	1人 记忆要求不详 推荐玩家年龄：15岁以上		推定销量：4万
	5800日元 必须USB话筒		日版



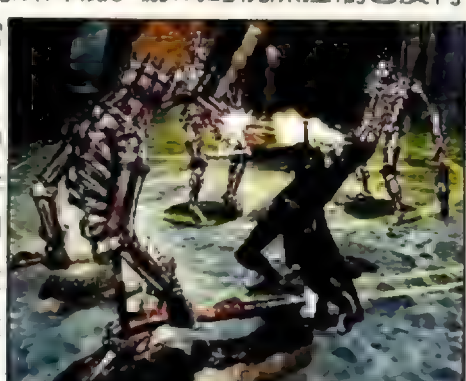
这是一款全新感觉的游戏。操作主角的方式并不是通过手柄，而是通过话筒。也就是说，游戏在"输入指令"方面由原来传统的手指移动，改为自己声带的振动了。利用声音来控制游戏好像不是什么太新鲜的概念，但本作难能可贵的是，游戏的类型是一款动作冒险类游戏，用声音来控制动作冒险游戏，那种紧张感和投入感就完全与众不同了。本作只能由接驳在PS2上的专用USB话筒来控制，不能用手柄控制，因此"避开话筒，通过手柄轻松地通关"的想法是行不通的。游戏的完成度非常高，对玩家语音的识别率之高也令人惊叹不已。



鬼泣2	CAPCOM	1月30日	★★★☆☆
PS2	DEVIL MAY CRY 2	ACT	UCG评分：23
	1人 368KB 推荐玩家年龄：15岁以上		推定销量：45万
	7800日元 DVD-ROMX2		日版



以酷哥降妖伏魔为卖点，标榜着"时尚、爽快、高动作性"等等关键词的超人气动作游戏续篇。本作更是有著名服装品牌DIESEL参与合作，让男主角但丁和女主角露西亚在通关一次之后能够穿着DIESEL的服装出现在游戏当中。相比较前作，两名主角的动作数量大大增加，但是实用的并不多，而动作速度的减慢也让爽快感及投入感有所降低。游戏的视点控制也没有前作完善，常常会出现一些令人莫名其妙的视点。游戏的难度较前作大大降低，但这是建立在削弱敌方角色能力的基础上的，让人有些遗憾。双DVD的设定则更像是一个噱头，两张碟之间并没有任何的联动关系。



魔界战记	日本一SOFTWARE	1月30日	★★★☆☆
PS2	魔界战记 ディスガイア	S・RPG	UCG评分：-
	1人 368KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：10万
	6800日元 无对应周边		日版



风格独特，搞笑而又好玩的战棋游戏，缺点很明显，没有片头CG，画面也只能说是PS后期的水平，只是一些细节的描绘还是相当不错。但是如果略过这些而仔细研究其他方面，就会发现这款游戏的特点所在。华丽夸张的必杀技、独特的养成要素、多达数百万HP的敌方BOSS，一切都是那样特色鲜明。系统是本作的关键部分，有着数不清的原创要素，可以说有着前所未有的自由和耐玩度。此外各种种族、职业间的区别也相当明显，如何培养出自己的无敌部队可要多花时间计算了。另外结局也有好几种，同样也有二周目继承的设定，可以多次尝试。



死亡之屋III	SEGA/WOW ENTERTAINMENT	1月30日	★★★☆☆
Xbox	THE HOUSE OF THE DEAD III	光枪STG	UCG评分：23
	1～2人 硬盘记忆 推荐玩家年龄：18岁以上		推定销量：-
	6800日元 对应HDTV、5.1声道、专用光枪		日版

因为前作是家用机上最成功的光枪游戏之一，因此本作的移植引起了众多玩家的关注。本作的画面可谓同类游戏中的佼佼者，接上HDTV后更是好得令人惊叹。本作的剧情承接前两代，对系列的故事进行了总结。游戏最大的变化在于两位主人公的武器换成了霰弹枪，虽然威力更大，但装填弹药的时间也随之大大增加，这就对玩家射击的精度提出了更高的要求。游戏的最终BOSS依然拥有近乎无赖的实力，要有CONTINUE的觉悟。游戏中还收录了经典的2代DC移植版，使得游戏的收藏感大为增加。游戏依然保留了分支设定，但变化没有前作多，这不能不说是一个不小的遗憾。

二月 FEBRUARY

●2月14日，GBA SP于情人节当天发售。

●2月24日，美国KONAMI宣布，最著名的游戏系列之一——《恶魔城》（《Castlevania》）将会于2003年秋登场PS2。新作将具有"爽快的动作设计、丰富的故事、令人眼花缭乱的华丽画面及气势磅礴的音乐"。

●2月21日～22日，日本街机营业者协会（AOU）于日本幕张国际会展中心举行了"AOU2003 娱乐展"，2003年的新街机作品在此集合。

●2月25日，《日本经济新闻朝刊》报道SCE将于秋天起在中国开始正式销售PS2，负责销售工作的将会是SONY CHINA（索尼中国）。SCE有关人士表示，PS2在中国的销售计划会在今年夏天到冬天这段时间里进行，具体的时间安排要取决于SCE获得中国有关当局的许可的时间。

●在2月27～28日所举行的D.I.C.E.峰会上，SEGA的代表性制作者铃木裕入选了2002年度"互动成就奖"的"名人堂"。D.I.C.E.峰会是由美国的互动艺术与科学学院（AIAS）所主持的，AIAS与主持电影界"奥斯卡奖"的AMPAS同属学术性组织，因此AIAS颁发的"互动成就奖"就是游戏界的"奥斯卡奖"。

Fatal Frame 零 特别编辑版

Xbox	Fatal Frame 零 特别编辑版	TECMO	2月6日	★★★☆☆
	フェイタル フレーム 零 スペシャルエディション		AVG	UCG 评分：-
	1人	硬盘记忆	推荐玩家年龄：15岁以上	推定销量：-
	6800日元	对应HDTV D2、对应杜比5.1声道		日版

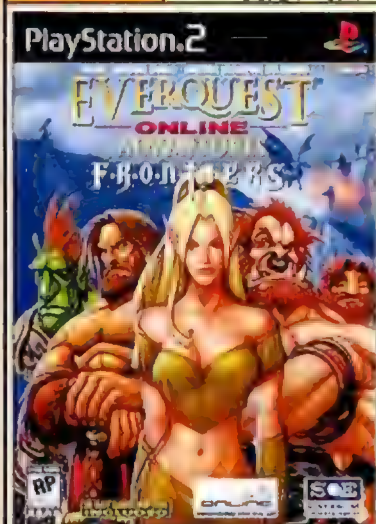


纯和风派的动作冒险游戏，与2001年底在PS2上推出的《零》相隔近一年之久才复刻在Xbox上，游戏的基本内容没有太大的变动。在游戏的结局方面，该版本则有着全新的诠释。游戏的特色在于"射影"系统，因为玩家所操纵的女主角是使用射影机来对抗怨灵的。游戏的恐怖气氛借助Xbox强大的硬件机能而得以展现，画面效果非常出色，而新加入的对应5.1ch的音效更是让玩家有一种身临其境，毛骨悚然的效果。除了主线流程外，游戏本身还附加了很多收集要素，无论是怨灵的种类还是女主角的服装，都是需要反复通关才能够全部搜集齐的。



无尽的任务 在线冒险

PS2	无尽的任务 在线冒险	SOE	2月9日	★★★☆☆
	Ever Quest Online Adventures		MMORPG	UCG 评分：-
	多人在线	229KB	推荐玩家年龄：13岁以上	推定销量：-
	29.99美元	对应PS2网络适配器		美版



广受欧美玩家推崇的经典在线游戏。能够上网与众多来自五湖四海玩家交流和合作战斗是游戏最大的乐趣之一。除了聊天不是很方便外，其他方面几乎可以用"完美"来形容。玩家可以从14个种族和15种职业中挑选并创造自己要扮演的角色，与其他玩家组队在5个各具特色的神秘大陆上完成一个又一个"无尽的任务"。在3D世界的支持下，人物的装备和武器的变更可以实时在画面上表现出来，各种不同环境不同地形等刻画得也很到位，战斗中各种魔法的施放效果更是华丽无比。本作还在11月17日发售了资料片《无尽的任务 在线冒险：边境》。



PRIDE FC

PS2	PRIDE FC	THQ	2月11日	★★☆☆☆
	PRIDE FC		FTG	UCG 评分：-
	1～2人	记忆要求不详	推荐玩家年龄：17岁以上	推定销量：-
	49.99美元	无对应周边		美版



以将各种格斗流派结合在一起进行角逐为卖点，有众多格斗明星登场的综合格斗对战游戏，在这里可以实现梦幻的对决。游戏采用《铁拳》式的真实键位设置方式，让玩家不用牢记复杂的出招方法也能够轻松地使用出各种格斗技巧。游戏的模式比较多元化，既有按照正规规则进行比赛的大奖赛模式，也有用来挑战个人极限的生存模式以及提升操作熟练度、练习技巧的训练模式。很多经典的对局或者平时没有可能实现的战斗都可以在本作中得以实现，对于格斗爱好者来说这无疑是致命的诱惑。除此以外，玩家还可以根据自己的喜好编辑出一个完全属于自己的格斗家。



RUNE II 科尔丁之匙的秘密

NGC	RUNE II 科尔丁之匙的秘密	FROM SOFTWARE	2月13日	★★★☆☆
	ルーンII ～コルテンの鍵の秘密		A・RPG	UCG 评分：-
	1～2人	3格	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	6800日元	无对应周边		日版



新概念的动作RPG。虽然是一款卡片游戏，但脱离以往那种走方格地图站地的"大富翁"的方式而改用A·RPG的方式可以说是这一系列最值得称道的地方。卡片数量比前作增加了一百多枚，使得游戏在收藏性上又增添了一些亮点。精美的卡片不必说，在游戏中如何将这些卡片组合在一起，那才是这个游戏的精华所在。卡片数量的增加又增添了新的组合方式，使得游戏在耐玩性上有了不小的进步。在角色成长方面本作与前作相比显得更人性化，让玩家玩起来比较轻松。动作要素在本作中再次加强，而战斗直接在地图上进行让战术也更加多变，另外利用卡片变身解谜令趣味性大增。

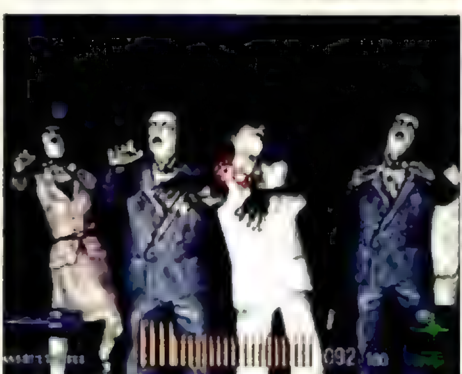


枪下游魂4 生化危机 英雄不死

PS2	枪下游魂4 生化危机 英雄不死	CAPCOM	2月13日	★★★☆☆
	GUN SURVIVOR 4 BIOHAZARD HEROES NEVER DIE		光枪STG	UCG 评分：24
	1人	129KB	推荐玩家年龄：15岁以上	推定销量：4万
	6800日元	对应GUNCON2、USB鼠标		日版



"《枪下游魂》系列"并不能算是一个成功的射击游戏系列，不过这款由CAPCOM第3开发部制作的系列第4作却让人刮目相看。游戏在为人诟病的操作上进行了改良，非战斗状态使用第三人称视点的做法更为合理。剧情流程方面比较紧凑，借助"《生化》系列"的世界观对于FANS很有吸引力，电影式的表现手法运用得相当娴熟。大段的CG与RIZE乐队演唱的主题歌给玩家以视听冲击。本作的制作水准确确实实地提高了一个档次，无论是用手柄还是GUNCON2都能玩出很强的"生化"感。喜欢《生化》或是射击游戏的玩家都可以尝试一下。

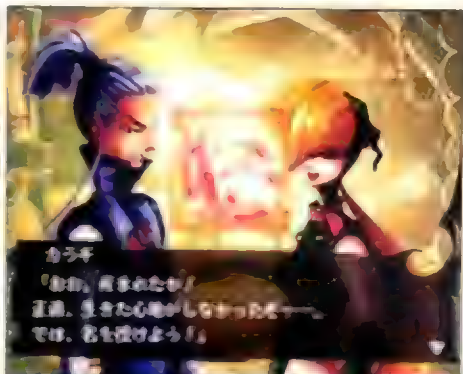


维纳斯与布雷斯 魔女·女神·灭世的预言 | NAMCO | 2月13日 | ★★★★☆

PS2
ヴィーナス&ブレイブス ~魔女と女神と灭びの预言~ | RPG | UCG 评分：25
1人 | 987KB | 推荐玩家年龄：全年龄 | 推定销量：8万
6800日元 | 对应硬盘、网络资料更新 | 日版

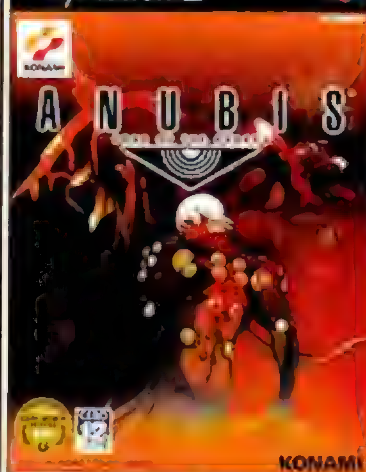


本作是NAMCO在PS2发售初期推出的“世代交替RPG”《7 莫尔莫斯骑兵队》的续篇。针对前作颠覆性的创新理念得到的叫好不叫座结果，本作在商业性上有所调整。人设变得更为大众化，并有著名声优参与演出，但因为与前作的传承度过高，收效并不明显。本作延续了前作的世界观，并将原先的RPG与SLG模式巧妙融合，使剧情表现更加饱满。经过改良后的战斗系统依然打破了传统RPG的常规，不过整体难度有所下降。2D风格的游戏画面相当精美，而音乐方面也异常出色，世代交替的特色依然十分鲜明。可以说这是一部艺术性与哲学性较为突出的作品。

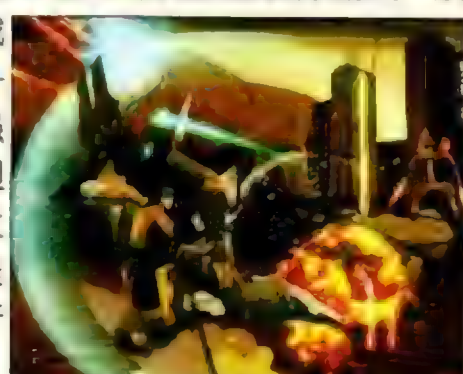


终级地带 引导亡灵之神 | KONAMI | 2月13日 | ★★★★☆

PS2
ANUBIS ZONE OF THE ENDERS | ACT | UCG 评分：25
1~2人 | 140KB 以上 | 推荐玩家年龄：12岁以上 | 推定销量：8万
6800日元 | 只对应DS2 | 日版



由天才游戏制作人小岛秀夫与其搭档新川洋司制作的新概念3D动作游戏，“未确认浮游快感”，这就是游戏要带给玩家的信息。与前作相比，剧情交代用2D动画代替了CG，这更能给人亲切的感觉。在操作感上可以说该游戏达到了3D动作游戏的一个新的高峰，动作如行云流水，丝毫没有拖沓的感觉；打击感也非常优秀，很有质感。最令人称道的就是该游戏一改3D动作游戏的通病——视角问题。虽然游戏流程几乎都是在高速中进行，但视角的转换却丝毫没有问题，也不会让人产生头晕的感觉，这在同类游戏中是非常少见的。再加上深邃的剧情与动听的音乐，更使得游戏有大作风范。



银河战士 融合 | NINTENDO | 2月14日 | ★★★★☆

GBA
メトロイド フュージョン | ACT | UCG 评分：-
1人 | 自带记忆功能 | 64M | 推荐玩家年龄：全年龄 | 推定销量：12万
4800日元 | NGC-GBA 专用通信线 | 日版



任天堂公司又一名作ACT的正统续作，以“4”为游戏的正式代号。前作（SFC版）是探索式ACT的一个里程碑，被后来的很多同类型作品争相借鉴。因为GBA硬件本身的限制，新作在操作上进行了不少简化，让游戏整体的难度有所下降，以便适合大多数的玩家。不过游戏的整体素质并没有因为这一点下降，系列一贯的高度动作性和复杂的谜题依然被保留了下来，并且被进一步发扬光大了。日版与先行发售的美版相比，增加了难度选择，在结局的种类上也有了大幅度提升。将游戏通关以后可以和NGC版的《银河战士Prime》联动，不过本身不会增加新要素。

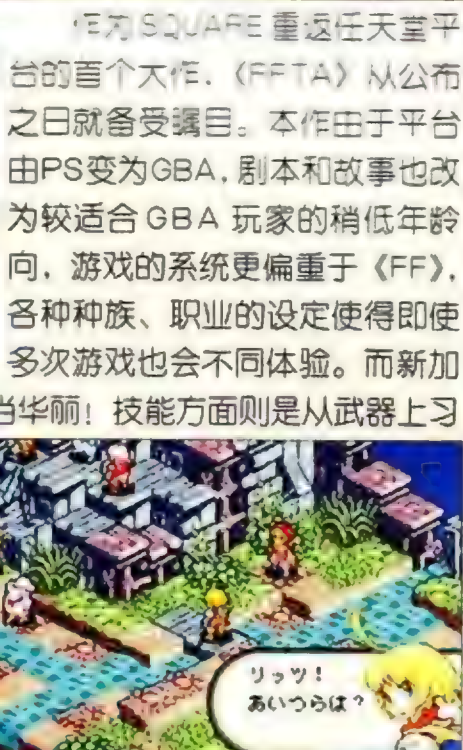


最终幻想战略版 ADVANCE | SQUARE | 2月14日 | ★★★★★

GBA
ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス | RPG | UCG 评分：27
1~2人 | 自带记忆功能 | 128M | 推荐玩家年龄：全年龄 | 推定销量：49万
5800日元 | 对应GBA专用通信对战线 | 日版



作为SQUARE重返任天堂平台的首个大作，《FFTA》从公布之日就备受瞩目。本作由于平台由PS变为GBA，剧本和故事也改为较适合GBA玩家的稍低年龄向，游戏的系统更偏重于《FF》。各种种族、职业的设定使得即使多次游戏也会不同体验。而新加入的神兽的攻击画面在GBA上算得上相当华丽！技能方面则是从武器上习得，而数量众多的技能也为战斗带来了更多变数。此外一个重大的变化就是游戏进程改为任务制，多达300个任务全部完成也是有相当困难的，而独特的世界自由构成系统也不可错过哦！



功夫大乱斗 | 微软 | 2月24日 | ★★★☆☆

Xbox
Kung Fu Chaos | ACT | UCG 评分：-
1~4人 | 硬盘记忆 | 推荐玩家年龄：全年龄 | 推定销量：-
49.99美元 | 无对应周边 | 美版



又一款爆笑多人玩游戏。以上个世纪70年代的功夫片为蓝本进行恶搞。游戏中你是一位负责拍摄功夫片特效的“功夫者”，为了制造最华丽的功夫视觉效果，你必须豁出去地攻击各位师兄，当然，导演一喊“卡”后，大家又都是好兄弟了，但是如果打得不够精彩，那就只有重拍（也就像是GAME OVER后CONTINUE一样）。既然是乱斗，当然也就可以多人同乐了，叫上3个人，接上手柄，大家就可以一起制作最“华丽”的功夫片了。值得注意的是，游戏中各种拍摄场景的设置很有趣，包括《泰坦尼克号》、《火星人玩转地球》等场景，甚至还有《吃豆人》等场景。

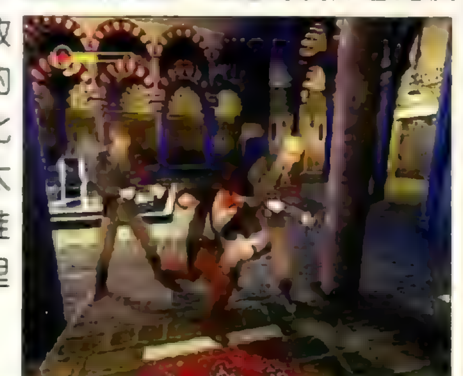


印地安那·琼斯与皇陵 | LUCAS ARTS | 2月24日 | ★★★☆☆

Multi
Indiana Jones and the Emperor's Tomb | ACT | UCG 评分：23
1人 | 硬盘记忆 | 推荐玩家年龄：13岁以上 | 推定销量：-
59.99美元 | 对应机种为Xbox、PS2（以上信息为Xbox版） | 美版



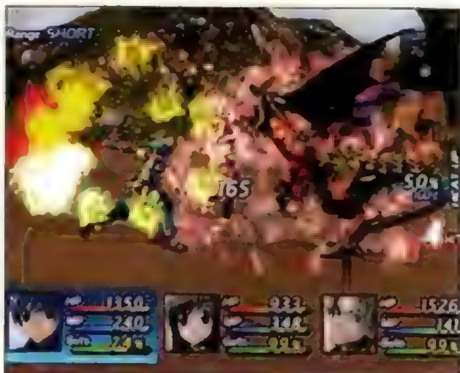
以著名电影系列改编而成，采用原创的故事情节，不过还原电影特色的程度还是非常高的。无论是在阴森的古墓中还是在华丽的城堡中探险都有着非常强的《夺宝奇兵》式的风格。可以称得上是男性版的《古墓丽影》，虽然琼斯博士的动作没有劳拉那么丰富，但身手却一点也不比劳拉差。游戏多半都在古墓、遗迹中展开，非常符合电影的神髓。谜题的设计也比较有创意。与敌人以及猛兽的战斗是本作比较薄弱的环节，战斗的节奏把握得不太好，操作上的些许不便也增加了游戏的难度。琼斯博士的声音没能由其扮演者哈里森·福特提供也是非常遗憾的一件事。



星之海洋 3 直到时间的尽头	ENIX/tri-Ace	2月27日	★★★★★
PS2	STAR OCEAN 3 Till the End of Time	RPG	UCG 评分：28
	1 人 170KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：53 万
	7800 日元 对应硬盘，对应 480P，对应 16：9		日版



以独特的战斗系统和有趣的道具制作系统而闻名的“《星海》系列”，最新作同样在自己的特色上继续发扬光大。必杀技改为攻击键长按后便会发出，虽然初上手会有些不好把握，但是熟悉后就会感觉战斗更为流畅。游戏画面比起前作而言大幅强化，全 3D 的场景相当漂亮，即使在全部 PS2 游戏中也是屈指可数的。道具制作系统有了一定的变化，制作时背景上人物的动作有趣而多变，使得长时间的制作过程不再那么乏味。全新的战斗收集带来了全新的挑战，也使得游戏时间大幅上升。不过游戏中的几个 BUG 给玩家造成了一定的麻烦，同时也使得销量不尽如人意。



真・女神转生III 夜想曲	ATLUS	2月27日	★★★★☆
PS2	真・女神转生III NOCTURNE	RPG	UCG 评分：25
	1 人 160KB 推荐玩家年龄：13 岁以上		推定销量：26 万
	7800 日元 无对应周边		日版



作为ATLUS的招牌游戏系列，本作的完全3D化给FANS带来了新的视觉冲击力。各种光源处理以及用色都恰到好处，极好地表现出了金子一马先生笔下的“恶魔世界观”的独特韵味。除了画面，本作在游戏系统上也得以进化，“仲魔”合体、与“仲魔”之间的交流及“仲魔”自身的成长都极具乐趣。游戏的进行也很流畅，尤其是快速的战斗节奏。在难度方面本作是相当有挑战性的，因为游戏舍弃了装备系统，独特的“祸魂”让玩家对于主角特技的培养不得不仔细考虑。在剧情方面，除了继承系列中的一些基础世界观外，加入了大胆而新颖的设计，人物关系耐人寻味。



真・三国无双 3	KOEI/ω-FORCE	2月27日	★★★★★
PS2	真・三国无双 3	ACT	UCG 评分：29
	1～2 人 150KB 以上 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：115 万
	6800 日元 对应硬盘，只对应 DS2 手柄		日版



流程加长、事件增多、增加角色、追加新技、系统改进这5大变化使得这款百万级大作更上一层楼。多达42名角色的强大阵容使得游戏的耐玩度大大增加，而玩家可以自行创造新武将的设定更是令人满意。战术设定和友好度设定使得玩家更加注意与友军之间的配合，新加入的反弹技设定和马上作战的改进令游戏的玩法更加多样化。游戏的音乐吸收了中国民乐的特点，让游戏的“中国味”更浓。缺点在于电脑 AI 的水平较低，拖慢现象比较普遍。本作已于 9 月 4 日推出了 Xbox 版，Xbox 版对应 5.1 声道，但拖慢现象更为严重，可谓有得有失。



三月 MARCH

●3月13日受万众瞩目的SQUARE超大作RPG《最终幻想X-2》（《FFX-2》）的发售日，《FFX-2》的首批出货量为180万套，4天内销量达到164万套，今年的销售目标为200万套。

●3月11日，光荣宣布《真·三国无双3》（2月27日）发售4日之后就达到了100万套的出货量，前作《真·三国无双2》达成100万出货量则用了约1年的时间。



●3月27日，玩具大厂TAKARA与ATLUS宣布将进行事业总合，到4月中旬为止，TAKARA将取得ATLUS所发行的[illegible]%股份，从而成为ATLUS的头号股东。

●3月10日，CAPCOM在日本东京公布了《鬼武者3》，《鬼武者3》会是系列作的终结，但只是故事上的终结。

天诛参 天堂之怒	Activision	3月3日	★★★★☆
PS2	Tenchu:Wrath of Heaven	ACT	UCG 评分：25
	1～2 人 40KB 推荐玩家年龄：17 岁以上		推定销量：-
	49.99 美元 只对应 DS2 手柄		美版



以日本战国时代的忍者生活为题材，主要表现隐秘潜入、暗杀等忍术行动，这些都是大人气的忍者动作游戏“《天诛》系列”最让人感到刺激的地方。在PS2上登场的新作借助新主机平台的强大机能，让游戏的整体素质又有了一个飞跃的提升。新作的场景大小为PS版的数倍，主角的动作种类、忍具的数量、敌人的AI等都比以前有了很大的提高，而游戏的画面也变得更加清晰。游戏中新增了忍术习得的系统，鼓励玩家以更好的成绩完成各个任务。新作的另一个卖点就是经典男主角力丸的再登场，而新增的隐藏人物铁舟独特的游戏方式也很吸引人。



洛克人 EXE 传送	CAPCOM	3月6日	★★☆☆☆
NGC	ロックマン エグゼ トランスミッション	ACT	UCG 评分：22
	1 人 3 格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：6 万
	5800 日元		日版



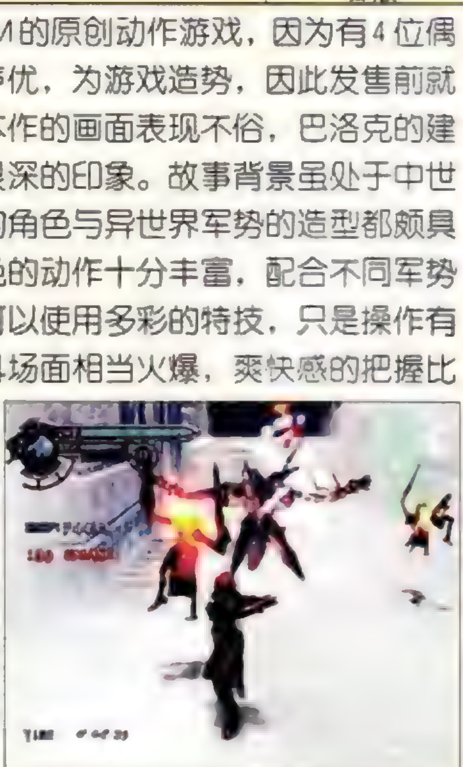
延续“《洛克人EXE》系列”世界观设定的外传性质作品，游戏类型由原作的 A・RPG 变为了纯 ACT。基本的游戏方式和传统的《洛克人》游戏是一样的，都是 2D 横向卷轴型的闯关型游戏。不过游戏中的角色和背景全部采用了3D技术进行制作，比起单纯的2D画面多了一种立体的感觉。游戏的基本系统也是基于传统的动作版《洛克人》进行制作的，不过“《EXE》系列”特有的战斗芯片系统则得到了保留，玩家可以通过击败敌人、开启宝箱或者在商店购买获得更新、更强力的芯片。游戏的难度有点高，对玩家的操作有一定的要求。游戏的画面和音乐都没有什么特别之处。



混沌军势	CAPCOM	3月6日	★★★☆☆
PS2	CHAOS LEGION	ACT	UCG评分：23
	1人 241KB 推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：7万
	6800日元 只对应DS2		日版



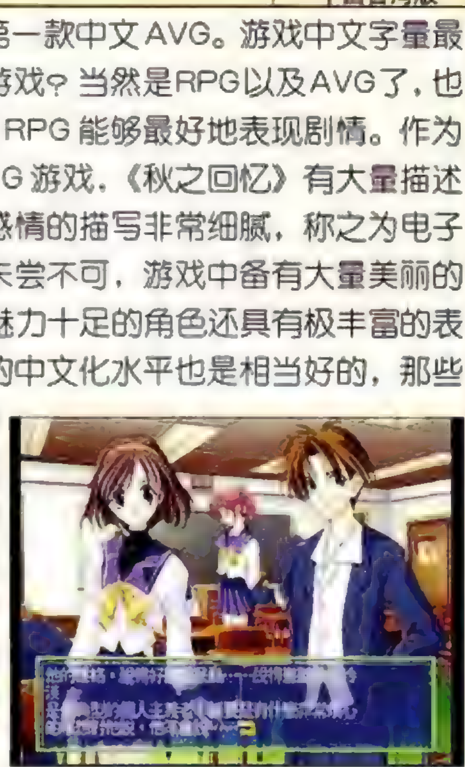
CAPCOM的原创动作游戏，因为有4位偶像明星充当声优，为游戏造势，因此发售前就颇受关注。本作的画面表现不俗，巴洛克的建筑风格给人很深的印象。故事背景虽处于中世纪，但劲酷的角色与异世界军势的造型都颇具现代感。角色的动作十分丰富，配合不同军势的组合，还可以使用多彩的特技，只是操作有些繁琐。战斗场面相当火爆，爽快感的把握比较到位。敌人与军势的AI设计比较平衡，难度适中。基本流程以简单直接的清版形式推进，但也使游戏方式比较单调。成长系统比较完备，但战斗多依靠能力成长后硬拼，缺乏应有的技巧性，这一点比较遗憾。



秋之回忆	KID	3月6日	★★★☆☆
PS2	Memories Off	AVG	UCG评分：-
	1人 98KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	新台币1510元 无对应周边		中国台湾版



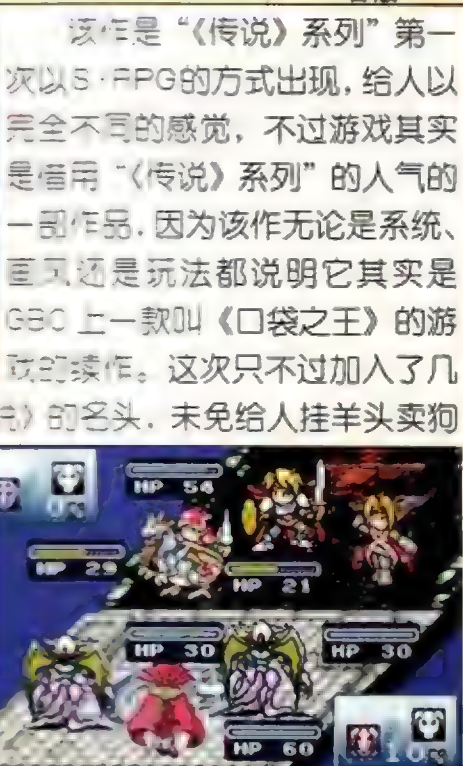
PS2上第一款中文AVG。游戏中文字量最多的是什么游戏？当然是RPG以及AVG了，也只有AVG及RPG能够最好地表现剧情。作为一款恋爱AVG游戏，《秋之回忆》有大量描述性的文字，感情的描写非常细腻，称之为电子恋爱小说也未尝不可，游戏中备有大量美丽的CG画，各个魅力十足的角色还具有极丰富的表情。而游戏的中文化水平也是相当好的，那些充满温馨的对话，和游戏那淡雅的画风配合得天衣无缝。游戏存在着多重结局，要达成不同的结局，就必须在对话中所出现的选择项进慎重进行选择。如果你以前因为语言方面的问题从未尝试过恋爱AVG，那么就不妨试试本作吧。



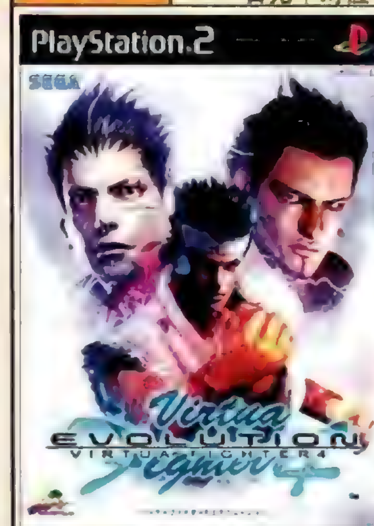
世界传说 召唤士之血统	NAMCO	3月7日	★★☆☆☆
GBA	テイルズ オブ ザ ワールド サモナーズ リネージ	S·RPG	UCG评分：20
	1~2人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄 全年龄		推定销量：2万
	4800日元 对应GBA专用通信线		日版



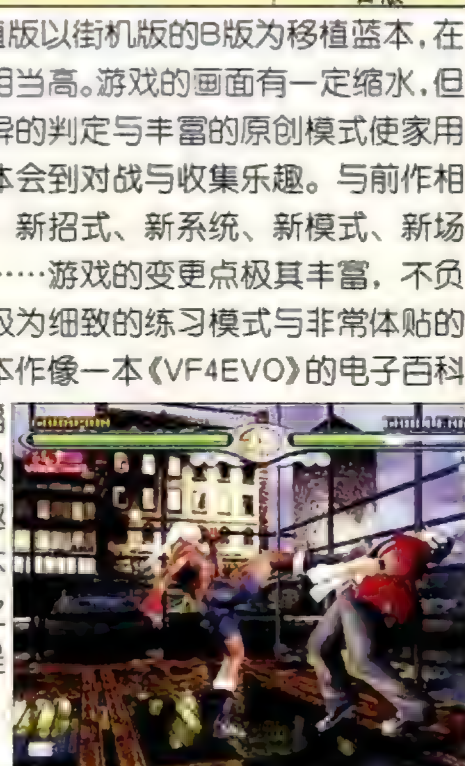
该作是"《传说》系列"第一次以S·RPG的方式出现，给人以完全不同的感觉，不过游戏其实是借用"《传说》系列"的人气的一部作品，因为该作无论是系统、画风还是玩法都说明它其实是GBC上一款叫《口袋之王》的游戏的续作。这次只不过加入了几名"《传说》系列"的主角便挂上了《传说》的名头，未免给人挂羊头卖狗肉的感觉。游戏玩法有点类似《大战略》，玩家先要召唤出一定数量的怪物，组建出自己的军队，然后指挥他们进行移动、攻击、使用特技等，最后只要将敌人全灭或占领他们的据点，战斗就算胜利。系统方面完成度较高，但是游戏画面太简陋。



VR战士4 进化版	SEGA	3月13日	★★★★★
PS2	Virtua Fighter 4 EVOLUTION	FTG	UCG评分：27
	1~2人 167KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：9万
	6800日元 对应专用摇杆		日版



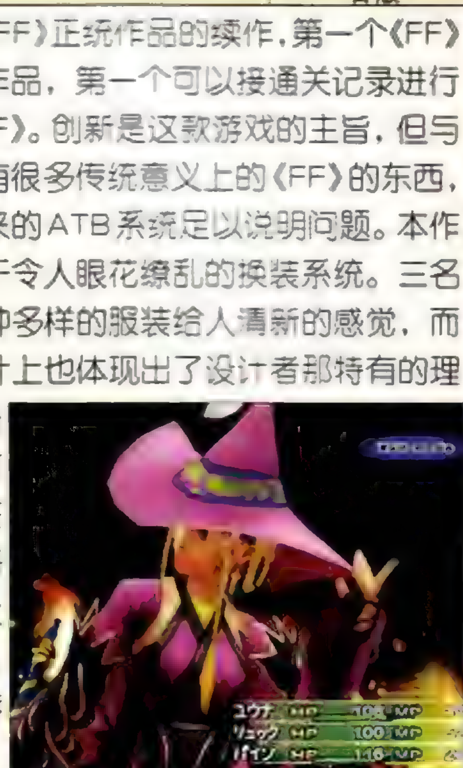
PS2移植版以街机版的B版为移植蓝本，在完成度方面相当高。游戏的画面有一定缩水，但与街机版无异的判定与丰富的原创模式使家用机玩家也能体会到对战与收集乐趣。与前作相比，新人物、新招式、新系统、新模式、新场地、新道具……游戏的变更点极其丰富，不负进化之名。极为细致的练习模式与非常体贴的教学设置使本作像一本《VF4EVO》的电子百科全书，而大幅强化了升级与收集乐趣的QUEST模式也能令玩家乐此不疲。本作的系统之完善、内涵之深刻、对抗性之强已经达到了史无前例的高峰，无疑是3D格斗游戏史上的最高杰作。



最终幻想X-2	SQUARE	3月13日	★★★★★
PS2	ファイナルファンタジー X-2	RPG	UCG评分：29
	1人 434KB以上 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：200万
	6800日元 只对应DS2		日版



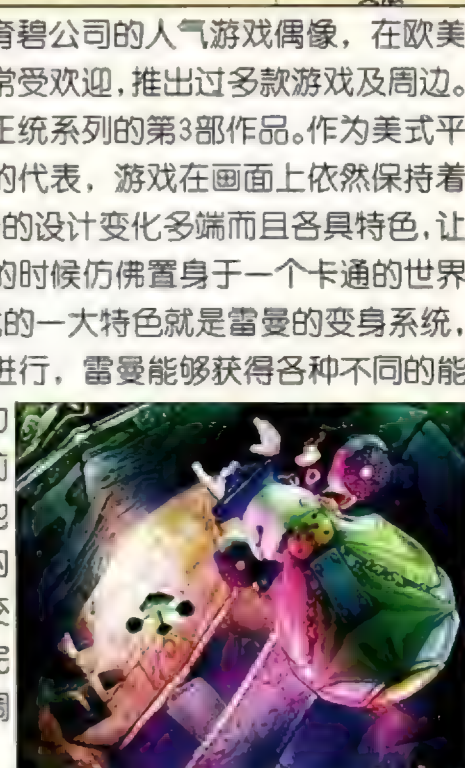
第一个《FF》正统作品的续作，第一个《FF》外传性质的作品，第一个可以接通关记录进行二周目的《FF》。创新是这款游戏的主旨，但与此同时却具有很多传统意义上的《FF》的东西，战斗变回原来的ATB系统足以说明问题。本作的亮点就在于令人眼花缭乱的换装系统。三名女性角色多种多样的服装给人清新的感觉，而且在服装设计上也体现出了设计者那特有的理念。采用任务制的进行方式让玩家在了解剧情方面更加容易，而多分支的路线更让游戏的耐玩度大大增加，再加上丰富的隐藏要素给人多次攻略的欲望，并且体贴的继承道具的设定更增添了游戏的乐趣。



雷曼3 阿飞浩劫	UbiSoft	3月14日	★★★☆☆
PS2	Rayman 3:Hoodlum Havoc	ACT	UCG评分：23
	1人 73KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	49.99美元 只对应DS2手柄		美版



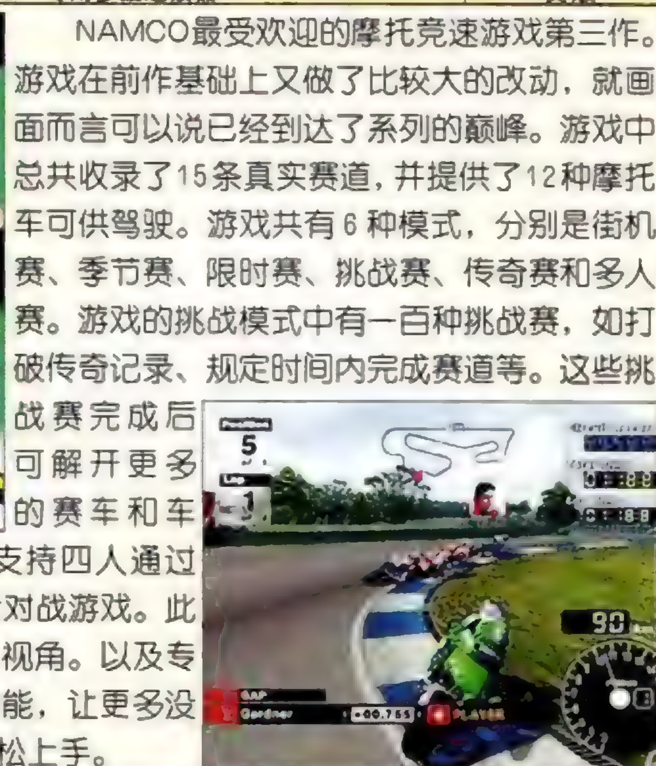
雷曼是育碧公司的人气游戏偶像，在欧美的玩家中非常受欢迎，推出过多款游戏及周边。本游戏是其正统系列的第3部作品。作为美式平台动作游戏的代表，游戏在画面上依然保持着高水准，场景的设计变化多端而且各具特色，让玩家在游戏的时候仿佛置身于一个卡通的世界中一般。游戏的一大特色就是雷曼的变身系统，随着游戏的进行，雷曼能够获得各种不同的能力，这些能力可以让它前往更多的地点，开启更多的隐藏要素。游戏中众多的交通工具也是其特点之一，利用这些交通工具进行移动本身就有一种与本篇完全不同的乐趣，所以能够起到很好的调节作用。



Moto GP 3	NAMCO	3月17日	★★★☆☆
PS2	Moto GP 3	RAC	UCG评分：-
	1～4人 284KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	49.99 美元 对应PS2专用多重连接器		美版



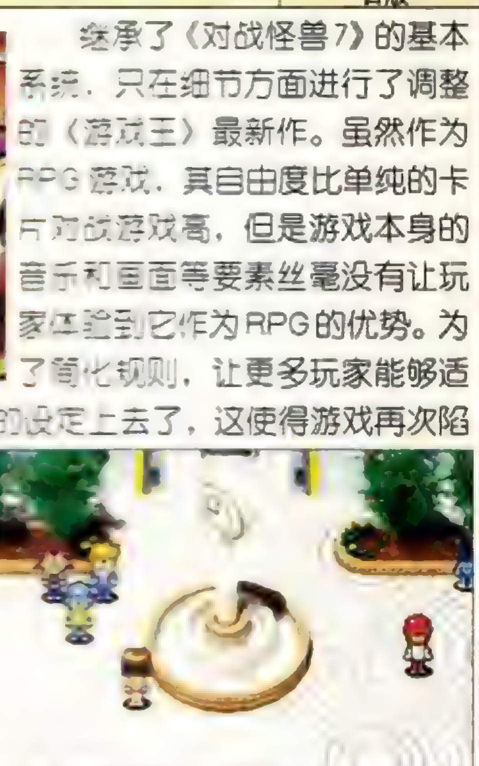
NAMCO最受欢迎的摩托竞速游戏第三作。游戏在前作基础上又做了比较大的改动，就画面而言可以说已经到达了系列的巅峰。游戏中总共收录了15条真实赛道，并提供了12种摩托车可供驾驶。游戏共有6种模式，分别是街机赛、季节赛、限时赛、挑战赛、传奇赛和多人赛。游戏的挑战模式中有一百种挑战赛，如打破传奇记录、规定时间内完成赛道等。这些挑战赛完成后可解开更多的赛车和车手。在多人赛中最多可支持四人通过PS2专用多重连接器进行对战游戏。此外游戏还提供了多种镜头视角。以及专为新手准备的辅助驾驶功能，让更多没有玩过前作的玩家也可轻松上手。



游戏王 对战怪兽8 破灭的大邪神	KONAMI	3月20日	★★★☆☆
GBA	游戏王デュエルモンスターズ8 破灭の大邪神	卡片RPG	UCG评分：21
	1～2人 自带记忆功能 128M	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：15万
	4800日元 GBA专用通信对战线		日版



继承了《对战怪兽7》的基本系统，只在细节方面进行了调整的《游戏王》最新作。虽然作为RPG游戏，其自由度比单纯的卡片对战游戏高，但是游戏本身的音乐和画面等要素丝毫没有让玩家体验到它作为RPG的优势。为了简化规则，让更多玩家能够适应游戏，游戏的基本系统回到了GB版的设定上去了，这使得游戏再次陷入了强卡之间的斗争，5代和6代那种专业卡片对战规则所带来的战略性也减少了很多。而且，单就画面来看，因为在细节上作了一定改动，所以实际上的效果甚至让人觉得还不如7代。如果要说能够吸引玩家的内容，大概就是可以使用神卡吧！



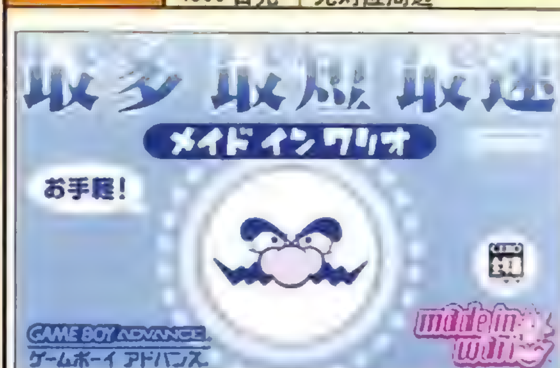
阿格斯战士	TECMO	3月20日	★★★★☆
PS2	阿格斯战士	A·AVG	UCG评分：-
	1人 150KB	推荐玩家年龄：12岁以上	推定销量：-
	1130元新台币 无对应周边，汉语字幕，英语语音		中国台湾版



本作的日文版是TECMO于2002年年末推出的，游戏的前身是经典的FC、ARC上的动作游戏。游戏拥有宏大的版面、出色的画面，场景设计令人叹为观止，而且大部分场地都可以被破坏掉。主人公拥有3种形态的武器，招式性能各异。独特的秘石装备系统是游戏最大的隐藏要素，收集起来也是乐趣十足。今年推出的中文版为中文字幕、英文语音，除了剧情对话外，所有的文件、资料均被翻译了过来，有助于玩家了解游戏宏大的世界观。通关之后的搞笑游戏"披萨"模式将恶搞的精神发挥到了极致，加之令人发笑的中文台词，绝对有值得一见的价值。



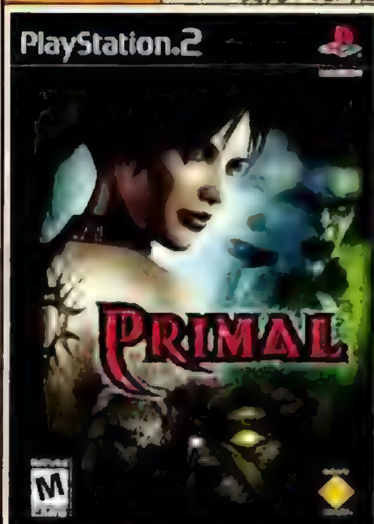
瓦里奥制造	NINTENDO	3月21日	★★★★★
GBA	メイドインワリオ	ETC	UCG评分：25
	1～2人 自带记忆功能 64M	推荐玩家年龄 全年龄	推定销量：52万
	4800日元 无对应周边		日版



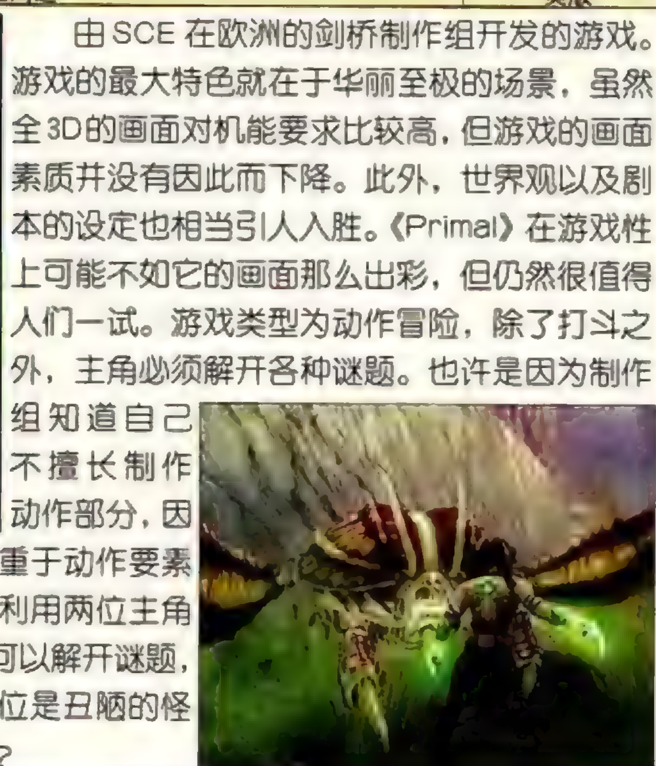
任天堂公司独特创意的又一次成功商品化，游戏的口号是："最多、最短、最速"。特点是收录的小游戏数量众多，但是每个小游戏都很短，甚至只需要几秒钟的时间就可以完成，让人随时都可以拿出来玩。企划的成功之处在于它可以用一种游戏的紧张来刺激都市人麻痹的神经，所以获得了各界的一致好评。虽然各个迷你游戏都很简短，画面也无法用"华丽"来形容，但是厂商在每个游戏中都下了功夫，让玩家能够在最短的时间内体验到独特的快感！很多迷你游戏还引用了任天堂经典游戏的设定，让年纪稍长的玩家也能够感受到亲切感！



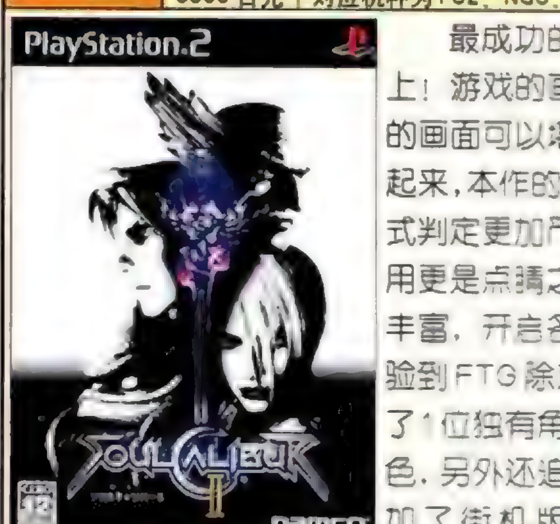
Primal	SCEA/SCEE	3月25日	★★★☆☆
PS2	Primal	A·AVG	UCG评分：-
	1人 记忆要求不详	推荐玩家年龄：17岁以上	推定销量：-
	49.99 美元 无对应周边		美版



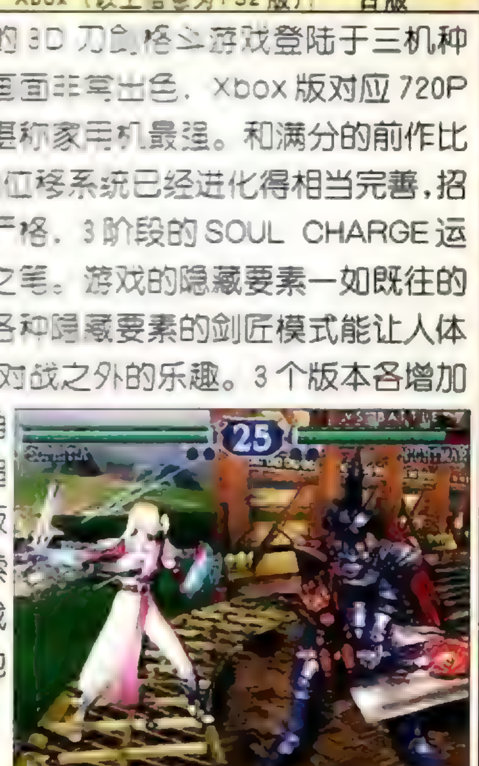
由SCE在欧洲的剑桥制作组开发的游戏。游戏的最大特色就在于华丽至极的场景，虽然全3D的画面对机能要求比较高，但游戏的画面素质并没有因此而下降。此外，世界观以及剧本的设定也相当引人入胜。《Primal》在游戏性上可能不如它的画面那么出彩，但仍然很值得人们一试。游戏类型为动作冒险，除了打斗之外，主角必须解开各种谜题。也许是因为制作组知道自己不擅长制作动作部分，因此本作中解谜的要素是要重于动作要素的，游戏中玩家必须充分利用两位主角的各自完全不同的能力才可以解开谜题，一位是美丽的女主角，一位是丑陋的怪兽，是不是很有趣的组合？



灵魂能力II	NAMCO	3月27日	★★★★★
Multi	SOUL CALIBUR II	FTG	UCG评分：26
	1～2人 96KB以上	推荐玩家年龄：12岁以上	推定销量：13万
	6800日元 对应机种为PS2、NGC、Xbox（以上信息为PS2版）		日版



最成功的3D刀剑格斗游戏登陆于三机种上！游戏的画面非常出色，Xbox版对应720P的画面可以堪称家用机最强。和满分的前作比起来，本作的位移系统已经进化得相当完善，招式判定更加严格，3阶段的SOUL CHARGE运用更是点睛之笔。游戏的隐藏要素一如既往的丰富，开启各种隐藏要素的剑匠模式能让人体验到FTG除对战之外的乐趣。3个版本各增加了1位独有角色，另外还追加了街机版所没有的两大人气女性角色成美那和索非蒂亚，令人满意之至。但不能选择狂战士等3位角色令人不解，不能存储对局也是一个遗憾。



P.N.03	CAPCOM	3月27日	★★☆☆☆
NGC	P.N.03	ACT	UCG评分：22
	1人 5格	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	5800日元 无对应周边		日版

本作是CAPCOM第4开发部在NGC主机上软件五连发的第一弹。游戏的制作理念相当前卫，也比较有特色，将舞蹈与射击相互结合给人耳目一新的感觉，而黑白为主的画面色调烘托出女主角凡妮莎的冷艳风格，但低成本的制作使画面表现效果不尽人意。女主角丰富的服装与多彩的特技（ENERGY DRIVE）是游戏的两大卖点，在机械设定方面也有可圈可点之处。在关卡设计、难度设置方面显得中规中矩。只是本作在动作游戏相当重要的操作性方面表现欠佳，比较生硬，而且游戏形式也较为单调，再加上NGC普及率的问题，因此市场反应平平。

第2次超级机器人大战α	BANPRESTO	3月27日	★★★★☆
PS2	第2次スーパーロボット大戦α	S·RPG	UCG评分：28
	1人 262KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：54万
	7980日元 无对应周边		日版

在继承前作世界观的基础上，《第2次超级机器人大战α》把系列以往的系统进行总结，按照寺田贵信的说法就是本作要为今后的"《机战》系列"的系统制订下基础！在本作中还新加入4款全新的动画作品，包括《勇者王GAOGAIGAR》、《机动战士CROSS BONE·GUNDAM》、《BRAIN POWERD》和《钢铁吉克》。而新加入的小队战斗系统的作用是尽可能地发挥更多的机体在战斗中的作用，削弱强力机体在终盘的霸主地位。此外游戏中的战斗画面进行了一次"超强化"，重新制作度达到90%左右，完全能够调动每一位"机战死忠"蕴藏在体内的热血之魂！

欢迎来到咖啡屋3	NEC	3月27日	★★☆☆☆
PS2	Piaキャロットへようこそ!! 3 round summer	SLG	UCG评分：-
	1人 512KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：4万
	7200日元 无对应周边		日版

超人气的一线美少女恋爱游戏，游戏的舞台发生在美崎海岸的Pia Carrot4号店，玩家的身分依然是一位侍者。对于该系列游戏的老玩家而言，传统的经典"US模式"依然健在，并在自由度上做出了许多调整，玩家可以按照自己的选择培养各方面的能力，并在对话选择中根据实际情况做出正确的判断。以"美少女制服文化"为游戏主打魅力的这款新作仿佛就是一幕幕在剧情上高度凝练的爱情短剧，虽然与每位女主角发生剧情期间那种恋爱的酸甜苦辣各不相同，但却共同诉说着一个惟一的主题：We've been waiting for you.

From TV animation ONE PIECE 目标！财宝王	BANPRESTO	3月28日	★★★☆☆
GBA	From TV animation ONE PIECE めざせ!キングオブベリー	TAB	UCG评分：23
	1～4人 自带记忆功能 64M	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：4万
	4800日元 GBA专用通信对战线		日版

游戏改编自连载中的大人气少年漫画《ONE PIECE》。游戏的基本形式采用了《大富翁》的桌面类游戏方式，需要通过投掷骰子在大地图上进行移动。不过本作中所有的海图都需要玩家自己来开拓，比较符合原作的探索精神。而游戏原创的则是其战斗的系统。遇敌之后的战斗同样要通过骰子点数的大小来决胜负，点数高的时候不仅能够有更高的攻击力，还能够看到与原作漫画有相同特写画面的大魄力必杀技，十分爽快。游戏的流程比较单一，没有什么特别突出之处，不过搞笑的对白和画面可以稍微弥补一点缺陷。游戏的画面整体偏灰。

舞之刃 闪光	MTO	3月28日	★★☆☆☆
GBA	ダンシングソード 闪光	ACT	UCG评分：21
	1人 自带记忆功能 64M	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	4800日元 无对应周边		日版

这是一款比较有特色的横卷轴清版型动作游戏，在一个剑与魔法的世界，5位手持冷兵器的美少女因为各自不同的目的走到一起，踏上了共同对抗敌人的道路。游戏加入了一种名叫"节奏COMBO"的系统，只要玩家按照一定的节奏来组合按下A键B键就能发出特定的连续技。每个人都有3套特殊连续技，出法各不相同，因此游戏的打斗就变得极富有技巧性。值得一提的是，游戏请来几位著名声优为5名女主角配音，这在GBA游戏中也是不多见的，所以玩起来令玩家更有投入感。不过游戏的缺点在于流程较短，玩法单一，而且手感也较为生涩。

勇者斗恶龙怪物篇 旅团之心	ENIX	3月29日	★★★★☆
GBA	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	RPG	UCG评分：25分
	1人 自带记忆功能 64M	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：60万
	5980日元 无对应周边		日版

一直以来"《勇者斗恶龙怪物篇》系列"都以可爱的怪物造型和类似《口袋妖怪》的游戏方式吸引了无数的FANS和非FANS。不过比起前两作来说，本作的变化不可谓不大——利用了GBA的3D缩放机能，使得大地图的移动画面看起来更加富有魄力。以往完全由怪物一一上阵的局面不复存在，取而代之的是人类同伴和怪物同伴的携手并进。同伴与同伴之间的职业技能和技能组合等新系统更能令人玩命研究。游戏进行方式与前两作区别更大，几乎完全取消了以前迷宫式的战斗，使其看上去更像是一款正统的"DQ"。令人遗憾的是怪物同伴的重要程度有所下降以及怪物种类的减少了。

战斗网络 洛克人EXE3 BLACK	CAPCOM	3月28日	★★★☆☆
GBA	バトルネットワーク ロックマンエグゼ3 BLACK	A・RPG	UCG评分：-
	1～2人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：16万
	4800日元 GBA专用通信对战线		日版



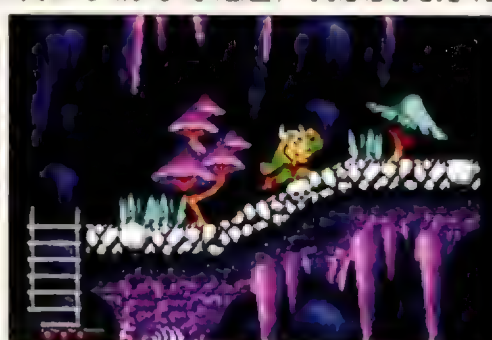
本作是2002年12月6日发售的《洛克人EXE3》的资料片。游戏的基本系统和玩法与本篇相比完全没有变化。游戏最大的特色就是对于战斗芯片的种类进行了一些调整，此外洛克人的变身形态和BOSS角色也进行了一些删节、增加等调整。美版推出时则直接以《WHITE》和《BLUE》为本作以及本篇进行命名，成为了此系列进行双版本销售方式的起点。游戏推出之后厂商举办的一系列促销活动也对游戏的销售起了很好的推动作用，采用前所未有的赠送珍贵芯片和免费改造芯片这样的方式，让购买者能够为游戏投入更多的感情。



失落的维京人	Blizzard	3月30日	★★★☆☆
GBA	The Lost Vikings	ACT	UCG评分：-
	1人 自带记忆功能 32M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	29.99美元 无对应周边		美版



本作是在PC界享有盛名的暴雪公司于1992年推出的一款ACT游戏，在当时便十分热销且发售了多种版本。11年后，本作又出现在GBA平台上，让大家有机会在掌机上感受它那独特的魅力。游戏讲述了3位勇敢的维京人为了保卫自己的家乡而与邪恶的BOSS对抗的故事。不同于普通的动作游戏，本作非常强调解谜要素。每一个场景都设置了精巧的谜题，玩家要充分利用3个主角的不同特性，操纵他们互相配合，合力打开各种机关，避开各种陷阱，来完成一个个舞台。游戏的难度比较高，很多谜题考验脑力，是一个充满挑战性的游戏。



四月 APRIL

●4月1日，全球第一大RPG制作商——SQUARE ENIX（史克威尔·艾尼克斯）顺利成立，期待他们能在今后制作出更令人心潮澎湃的游戏。

●从4月6日开始，中央电视台体育频道（中央五套）正式开播《电子竞技世界》（esports）节目。

●3月31日，SONY旗下的子公司SCEJ的社长兼CEO久多良木健于4月1日起担任SONY总公司的副社长一职。

●CAPCOM于4月18日公布了2002年财年的成绩，CAPCOM当期的最终损益为105亿日元的赤字，为此CAPCOM决定下一财年期间取消15款作品的开发。

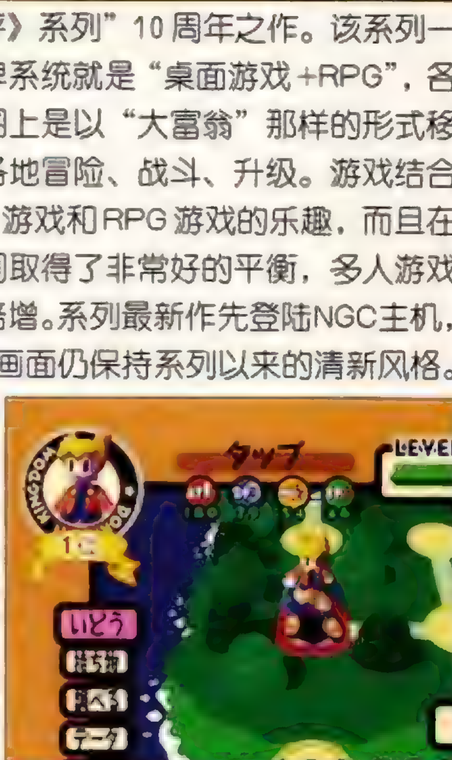
●任天堂4月公布了上一财年的最终成绩，结果是任天堂的利润比前一财年减少了38%，主要原因是NGC的销量只达到了原来预计的六成，原来的预定销量数为1000万台。

●为了进一步鼓励第三方软件商为任天堂的NGC主机开发游戏，任天堂于4月10日宣布将降低授权金的收取标准。

多卡砰DX	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4月10日	★★★☆☆
NGC	ドカポンDX わたる世界はオニだらけ	RPG	UCG评分：-
	1～4人 10格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	5800日元 无对应周边		日版



“《多卡砰》系列”10周年之作。该系列一直以来的招牌系统就是“桌面游戏+RPG”，各角色在大地图上是以“大富翁”那样的形式移动，之后在各地冒险、战斗、升级。游戏结合了“大富翁”游戏和RPG游戏的乐趣，而且在两种类型之间取得了非常好的平衡，多人游戏时更是乐趣倍增。系列最新作先登陆NGC主机，全3D化后的画面仍保持系列以来的清新风格。各个主角的造型更加可爱了，而且各自具有的特技也非常有个性，如男主角可以在同一回合内既使用道具又使用魔法，女主角经常可以获得体力全回复。该作将于2004年推出PS2版，不过PS2版4人同时玩就要麻烦一些了。



湾岸午夜俱乐部II	Rockstar Games	4月9日	★★☆☆☆
PS2	Midnight Club II	ACT	UCG评分：-
	多人 229KB 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	44.99美元 无对应周边		美版



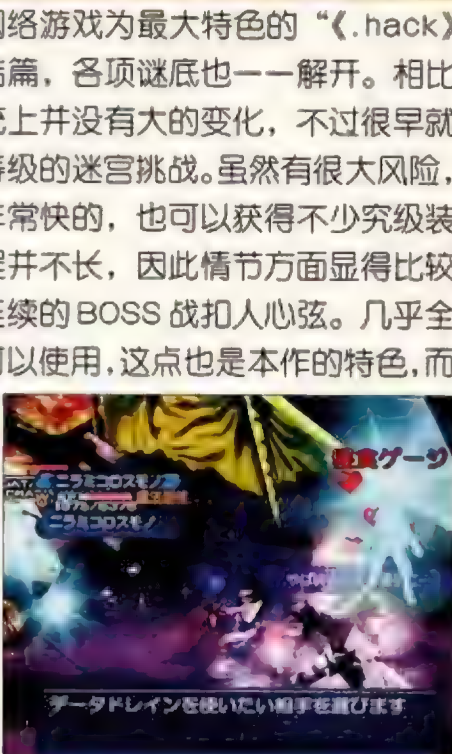
来自《GTA》制作公司的作品。游戏中收录了洛杉矶、巴黎和东京地区的真实街道，对于繁华都市夜景描写让人陶醉。游戏采用了当下十分流行的“非线性”游戏方式，意即玩家的自由度很高，并非一定要按照游戏设定的路线前进，玩家想去什么地方完全随意。与前作相比，该作在机车纹理、多边形建模等方面更是大幅提升，而车体的可破坏程度，机车的物理特性等均有极为真实的表现。不过虽然和前者一样同出自Rockstar Games之手，但是驾驶的操作感十分恶劣，完全没有《GTA》那种酣畅淋漓的感觉，令游戏的可玩性大打折扣。



.hack//绝对包围 Vol.4	BANDAI	4月10日	★★★☆☆
PS2	.hack 绝对包围 Vol.4	A・RPG	UCG评分：-
	1人 683KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：14万
	5800日元		日版



以模拟网络游戏为最大特色的“《.hack》系列”的完结篇，各项谜底也一一解开。相比前几作在系统上并没有大的变化，不过很早就可以去最高等级的迷宫挑战。虽然有很大风险，可练级也是非常快的，也可以获得不少究级装备。主线流程并不长，因此情节方面显得比较紧凑，最后连续的BOSS战扣人心弦。几乎全部的同伴都可以使用，这点也是本作的特色，而昴、司等TV版动画的人气角色的加入有一定的吸引力，但是都需要到通关之后才可以使用。此外和OVA、TV动画等之间的联系也有进一步加强，想了解整个的《.hack》世界就要全部综合起来看哦！



疯狂出租车 一显身手			SEGA/THQ	4月10日	★★☆☆☆
GBA	CRAZY TAXI：CATCH A RIDE			RAC	UCG评分：20
	1人	自带记忆功能	64M	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	29.99 美元	无对应周边			美版



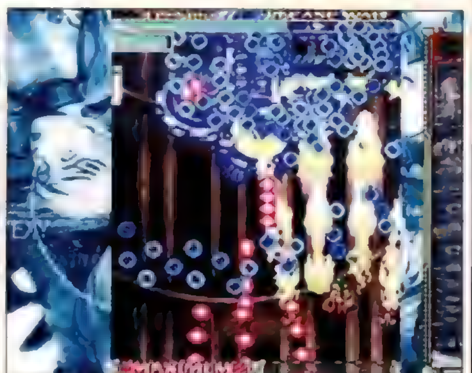
本作是世嘉另类人气RAC系列《疯狂出租车》初代的GBA版本，虽然增加了GBA赛车游戏的可选性，但由于硬件本身的限制，移植缩水的情况比较严重。伪3D的画面表现不佳，多边形缺损、跳帧时有发生，原作的流畅感荡然无存。本作保留了原作中的主要特技，不过特技数量减少，操作方法及效果也有所改变，令操作手感较为生硬。原作中体现游戏精髓的由各种课题及迷你游戏综合构成的CRAZY BOX模式课题数量锐减，仅为9题，不过203句语音加5首背景音乐比较引人注目。这样的移植作品整体来说无法令FANS满意。



怒首领蜂 大往生			ARIKA/CAVE	4月10日	★★☆☆☆
PS2	怒首领蜂 大往生			STG	UCG评分：21
	1～2人	43KB以上		推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：2万
	5800日元	无对应周边			日版



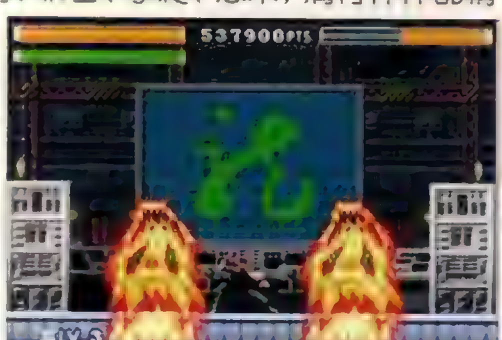
“《怒首领蜂》系列”向来都是枪林弹雨的同义词，这款系列的最新作品甫一亮相便给人全新的感觉，其靓丽的人设和厚重的世界观令人眼前一亮。游戏的系统变化不大，玩过前几作的玩家只需几分钟就能上手。自机的中弹判定有越来越小的趋势，当然敌人的火力也越来越强，只是有时还会出现拖慢的现象。值得一提的是游戏支持横画面时的正常操作，这样就免去了将显示器横放的麻烦。另外厂商还针对渴望成为高手的玩家准备了达人演示的REPLAY，并可以随时取消演示，可谓相当体贴。向所有至今还热爱STG的玩家强力推荐本作。



忍者刑警			KONAMI	4月11日	★★★☆☆
GBA	Ninja Cop			ACT	UCG评分：21
	1人	自带记忆功能	32M	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	29.99 欧元	无对应周边			欧版



GBA上难得的一款以忍者为题材的动作游戏，标准的横版卷轴类动作游戏，类似于MD上的《超级忍》。游戏的主角是一位忍者刑警，他的主要任务就是深入到恐怖分子占领的大楼、海港等地，解救被劫持的人质，并打击顽抗恐怖分子。游戏的每一关的过关条件基本一样，就是解救完所有的人质后进入红色门。主角的动作花样不少，手里剑、斩击、攀爬、忍术，滑行样样都精通，还可以利用锁链飞檐走壁，对玩家的操作技巧也有一定要求。游戏的舞台设计也算丰富，从客机上一直打到山洞中，不过流程偏短是不足之处。



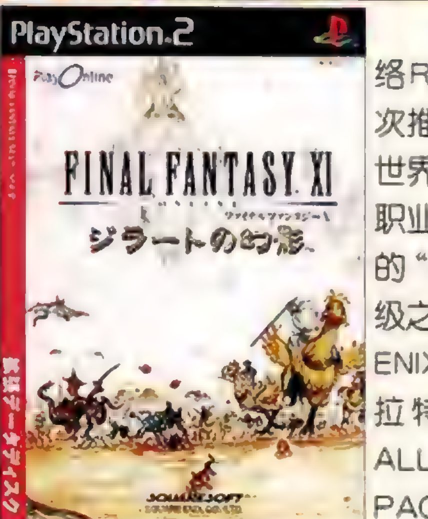
游戏王 对战怪兽 国际版			KONAMI	4月17日	★★★☆☆
GBA	游戏王デュエルモンスターズ インターナショナル-ワールドワイドエディション			TAB	UCG评分：-
	1～2人	自带记忆功能	128M	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：7万
	4800日元	GBA专用通信对战线			日版



改编自人气漫画以及动画《游戏王》的经典卡牌游戏最新作。本作最大的特色是支持日语、英语、德语、法语、意大利语和西班牙语等6大语种，不同地区发售的版本可以直接进行通信对战。这正是游戏的卖点所在，厂商也专门为本作推出过世界范围内的超级比赛。就游戏本身来说，是在已经发售的日版《游戏王 对战怪兽6 专家版2》的基础上调整了若干规则，在操作上也作了一些变动，初上手的系列老玩家可能会有不适应之处，不过应该会很快克服的。而对于一直以来只接触过日版的老玩家来说，游戏中可以看到卡片英文解说的诱惑力要大于游戏本身吧！



最终幻想XI 吉拉特的幻影		SQUARE ENIX	4月17日	★★★★☆
PS2	FINAL FANTASY XI ジラートの幻影		MMORPG	UCG评分：-
	多人在线	记忆要求不详	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：13万
	3980日元	对应PlayStation BB，月费1280日元		日版



作为“《最终幻想》系列”以来的第一作网络RPG，《FFXI》已经开始进入了盈利状态。这次推出的是一张扩张碟，用来对原《FFXI》的世界进行各方面升级，比如追加“召唤士”的职业，而“《最终幻想》系列”中大家耳熟能详的“伊夫里特”等著名召唤兽也将在《FFXI》升级之后粉墨登场。除了扩张碟之外，SQUARE ENIX也同时发售了一套7800日元的《FFXI 吉拉特的幻影 ALL IN ONE PACK》，购买该套装后，第一次接触《FFXI》的玩家就可以直接进入到升级过后的“瓦纳·迪尔”世界了。



牧场物语 矿石镇的同伴们			VICTOR	4月18日	★★★★☆
GBA	牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち			SLG	UCG评分：22
	1人	自带记忆功能	64M	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：12万
	4800日元	对应NGC-GBA专用通信线			日版



本作是1999年发售的PS版《牧场物语ハーベストムーン》的移植版。游戏在原作的基础上增加了大量的新要素，大幅强化了挖矿和交流的系统。虽然容量只有小小的64M，但游戏的长度与深度却相当惊人。游戏的画面风格清新、音乐旋律优美、角色设计可爱，适合所有年龄层的玩家用来放松与休闲。本作依然保留了大受好评的结婚生子系统，并可以和隐藏角色女神结婚，不过难度之高令人发指。本作可以与9月10日推出的NGC版《牧场物语 美妙人生》联动，联动后会追加大量新角色和新事件，可谓NGC游戏与GBA游戏联动的典范。



徽章机器人 2 CORE	NATSUME	4月18日	★★★☆☆
GBA	メダロット貳 CORE	RPG	UCG 评分：-
	1～2人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：2万
	4800日元 对应 GBA 专用通信线		日版



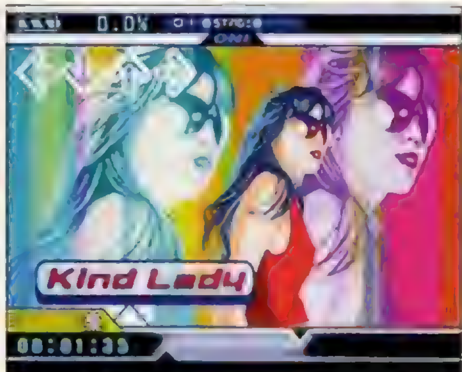
该作是1997年GB版《徽章机器人2》的复刻版作品，同原作一样也分为两个版本一起发售，分别是锹形虫（カブト）版和独角仙（クワガタ）版。两个版本的主角机器人不同，而游戏流程则基本一样。游戏讲述了男主角伊奇为对抗邪恶的机器团一伙、阻止疯狂的海贝雷克博士征服世界的野心而展开的冒险经历。游戏的最大的乐趣就在于能够自己组合各种零件来造出多种多样的徽章机器人，玩家要一边收集零件一边让徽章机器人成长，极富表现力的战斗画面也让玩家对自己培养出的徽章机器人更有投入感。而战斗时间过长则是游戏最大的不足。



DDRMAX2 7th MIX	KONAMI	4月24日	★★★☆☆
PS2	DDRMAX2 7th MIX	MUG	UCG 评分：22
	1～2人 85KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	6800日元 对应专用控制器		日版



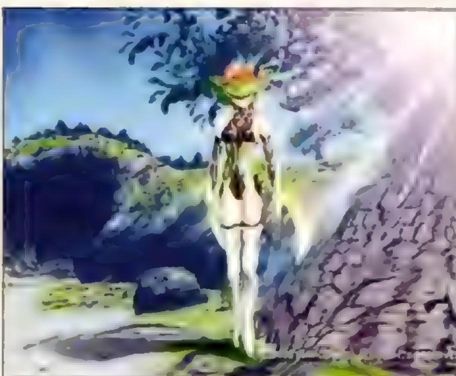
本作是20世纪末引发音乐游戏狂潮的《DDR》大家族中的一员。由于系列已发展至后期，游戏的基本系统没有太多改变。除了保留了前作中较受玩家好评的设置，还增加了一些体贴的提示与设定，游戏模式较为丰富。画面有所提高，背景MOVIE还运用了当前流行的卡通渲染技术。选曲方面保持了系列水准，曲目数量有所增加。难度有一定幅度的上升，游戏的隐藏要素十分丰富，而通过积累点数开启隐藏要素的设定使游戏的可重复性大大加强。本作可以说是《DDR》的终极形态，尽管现在音乐游戏人气低迷，但把它当成听听音乐、动动手指的休闲小品还是不错的。



梦境之恋	NAMCO	4月24日	★★★★☆
PS2	ゆめりあ	S・AVG	UCG 评分：-
	1人 341KB以上 推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：2.5万
	6800日元 无对应周边		日版



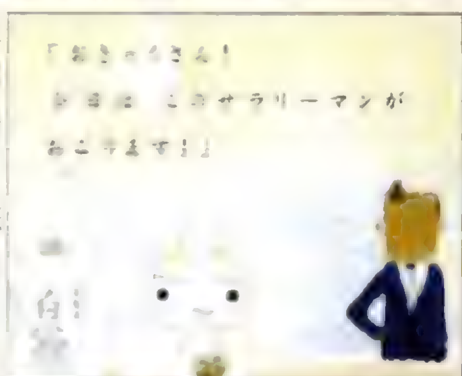
美少女恋爱游戏史上的革命性作品！游戏最大的特点就在于全3D的画面，每位角色所采用的多边形数量超过了1万个，人物在对话时头发的飘动、神态举止等诸多细节都以即时演算的3D画面展现。NAMCO凭借高超的技术，令5位美少女的动作栩栩如生，玩家在游戏时可以获得前所未有的感动。游戏采用AVG+SLG的方式进行，日常生活时采用的是传统的AVG方式，进入战斗后又切换为SLG方式。在平时注意提升好感度的话，在战斗时会轻松很多。游戏采用全语音，并请来了井上喜久子等大牌声优助阵，喜爱此种类型游戏的玩家不要错过。



到哪里也在一起 我的画本	SCEI	4月24日	★★☆☆☆
PS2	どこでもいっしょ 私なえほん	ETC	UCG 评分：-
	1人 518KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：2.5万
	5800日元 无对应周边		日版



作为SCE吉祥物的多罗，其可爱的造型的确迷倒了不少女性玩家。自从于PS上推出与Pocket Station联动的"《到哪里也在一起》系列"后，其人气一直不断高涨。继上一年11月29日推出以实景拍摄的背景作卖点的休闲游戏《多罗与假日》后，今年以绘画日记为主题的作品再度出击。游戏的基本玩法就是在日记本中安排多罗或者它的好朋友们的故事，系统会根据玩家在故事中所作出的不同选择而改变整个结局。游戏的风格相当轻松，采用了简单易懂的文字描述，很有童年写日记的那种温馨气息，只要有少许日语基础的玩家便可以大致读懂。



N.U.D.E.@	微软	4月24日	★★☆☆☆
Xbox	Natural Ultimate Digital Experiment	SLG	UCG 评分：-
	1人 硬盘记录 推荐玩家年龄：15岁以上		推定销量：-
	6800日元 对应专用麦克风		日版



突破传统意义上的育成类游戏在玩法上的框架，利用"声音合成"的技术，导入用语音来与育成的角色之间进行交流，而用来传递语音信息的专用麦克风是进入游戏所必须的配件。游戏中的角色主要负责各类家务工作，在这方面需要玩家除了教给她一些必要的家务技巧外，还要通过日常的对话交流使其具有一定的自学能力，让她学会从各方面收集知识信息。此外，游戏中还提供了不少的迷你游戏给玩家，比如猜拳、打扑克以及预测赛马结果等，其实仅仅就这些互动式的迷你游戏就可以让许多玩家就此喜欢上这款游戏了。



RPG工具 ADVANCE	Enter Brain	4月25日	★★☆☆☆
GBA	RPGツクール アドバンス	ETC	UCG 评分：-
	1人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：2.5万
	5800日元 GBA专用通信对战线、GBA专用文件备份器		日版



以自己创作RPG而闻名的"《RPG工具》系列"终于出现在掌机上了！这个系列因为需要用到大量存储空间，所以在以往的硬件条件限制上，是无法移植到便携主机上的。不过配合GBA的新周边——专用文件备份器，卡带的容量限制就可以被突破了，玩家也能够创造出只属于自己的"便携RPG"了。不过游戏的系统本身非常复杂，对系列作品不熟悉，或者日文基础不好的玩家估计很难上手。而且GBA的硬件机能对于游戏仍然有很大的限制，有很多理想中的内容是无法实现的。所以游戏在很大程度上只是满足玩家制作游戏的欲求，而不是一种真正的创作手段。



火焰之纹章 烈火之剑	任天堂	4月25日	★★★★☆
GBA	ファイアーエムブレム 烈火の剑	A·RPG	UCG评分：26
	1人 | 自带记忆功能 | 128M | 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：27万
	5800日元 | 对应GBA专用通信对战线		日版



前作《封印之剑》的前传，罗伊等人的父辈活跃的舞台。本作分为三篇，女主角琳篇主要是教学模式，对于初次接触"《火焰之纹章》系列"的玩家而言有一定的帮助。而海克特尔篇和艾利伍德篇在关卡上有些不同，再加上easy和hard的难度选择，游戏的耐玩度还是相当可观的。本系列发展至今系统已经相当成熟，职业、武器、支援，各项要素要有全盘的把握才能顺利前进，此外在一些细节方面进行了调整，使得平衡性有所上升。游戏中还穿插了一些漂亮的图片，对于情节的渲染有一定的作用。另外可以随时查看支援对话和支援的完成度，这也是相当方便的，因为有不少支援对话需要仔细体会。



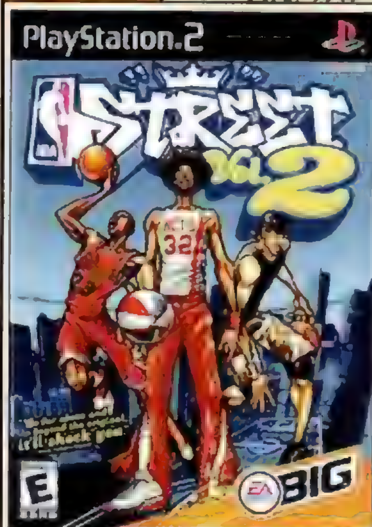
召唤之夜 铸剑物语	BANPRESTO	4月25日	★★★☆☆
GBA	サモンナイト クラフトソード物语	A·RPG	UCG评分：25
	1~2人 | 自带记忆功能 | 64M | 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：8万
	5800日元 | 对应GBA专用通信线		日版



著名的"《召唤之夜》系列"出现在GBA上一改传统的S·RPG而变为A·RPG，的确让很多人感到意外，不过本作的完成度还是相当高的。舞台是一个漂亮的海上都市，游戏讲述了主人公为了成为最强的锻造师而不断修炼的故事。游戏被定义为"武器创造RPG"，所以"打造武器"就成为游戏贯穿始终的主题，玩家要不断去迷宫中收集各种材料，然后回来在护卫兽的帮助下一起打造出武器，种类繁多的武器能够满足玩家的收集欲。在迷宫中的战斗也是游戏重要的一环，类似"《传说》系列"的手动操作的战斗方式能够让人投入度大增，但是场景单调是其不足。



NBA街头篮球 Vol. 2	EA Sports	4月28日	★★★☆☆
PS2	NBA Street Vol. 2	SPG	UCG评分：-
	1~4人 | 122KB | 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	39.99美元 | 另有NGC和Xbox版		美版



EA Sports的"BIG"体育游戏系列作品之一。带领着NBA赛场上风光无限的大牌球星们在昏暗的街头篮球场上一较高下。与传统的NBA篮球游戏相比，这款街头篮球游戏更具有表演性和观赏性。操作感十分流畅，人物动作夸张搞笑。画面表现也非常出色，完全再现了街头篮球那种特有的气氛场合。游戏中收录了大量的黑人RAP音乐，伴随着这些极具动感的音乐，控制着心目中的NBA明星驰骋在街头赛场上，感觉十分爽快。游戏中还收录了很多隐藏人物和隐藏模式，使得游戏的可玩性大增。所有NBA迷和游戏迷都不该错过的游戏。



五月 MAY

●5月1日，NAMCO向SEGA方面提出，希望能在5月9日之前得到对NAMCO合并建议的最终答案。

●5月9日，正当SEGA宣布将中止与SAMMY的合并计划的同一天，NAMCO宣布撤回原先向SEGA提出的合并的申请。

●SCEA于5月13日上午9点举行E3新闻发布会，会上平井一夫宣布《MGS3》及《GTAⅢ》的最新续作都将为PS2独占；同时SCE还公布了新的PS2输入装置EYE TOY，该产品耗费SCEE的研发部门3年时间研制而成。

●SCEA E3新闻发布会的最后，久多良木健宣布SCE将于2004年底推出革命性新掌机PSP，并宣称："PSP是21世纪的WALKMAN！"

●5月14~16日，世界最大规模的电子娱乐展会E3 2003在美国洛杉矶的会展中心举行。三天时间中，共有超过80个国家与地区的62000人入场参观，400多个展位中共展出了1350款以上的电子游戏，其中80%的游戏将于今年内发售。

●5月19日，SEGA宣布，SEGA社内的小口久雄（43岁）将担任新社长职务，而原社长佐藤秀树担任董事会长职务。

洛克人 ZERO2	CAPCOM	5月2日	★★★★☆
GBA	ロックマン ゼロ2	ACT	UCG评分：25
	1~2人 | 自带记忆功能 | 64M | 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：17万
	4800日元 | GBA专用通信对战线		日版



GBA上少数原创的优秀动作游戏经典系列——《洛克人ZERO》的最新作品。本作可以说是前一代游戏的发展版本，游戏的基本系统和画面风格等基本要素等被完全保留了下来，只在一些细节的部分和新要素上下了工夫。形态转换系统让玩家可以拥有自己独特风格的战斗方式，而特技捕捉系统则对玩家的操作有着很高的要求。生化精灵系统继承自前作，在精灵的数量上有所提升，不过在基本用法和使用效果上则没有显著变化。游戏的难度依然较高，尤其是关卡流程部分比前作更加困难，倒是BOSS战相对轻松很多，很多玩家可能因为难度原因而放弃本作。



重返德军总部：战潮	Activision/Nerve Software	5月6日	★★★☆☆
Multi	Return to Castle Wolfenstein: Tides of War	FPS	UCG评分：-
	1~2人 | 硬盘记忆 | 推荐玩家年龄：17岁以上		推定销量：-
	39.99美元 | 对应Xbox、PS2（以上信息为PS2版）		美版



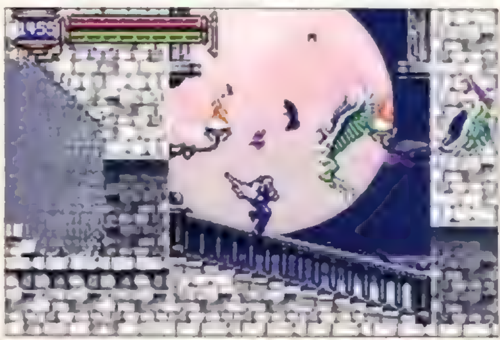
超经典第一人称视角射击游戏在次世代主机上的新生，其初代作品开创了第一人称视角射击这个全新类型的游戏。本作画面当然和初代不可同日而语，其精细程度具有相当的水准。故事情节发生在二战时期，玩家扮演一名盟军战士深入德军总部欲从内部摧毁敌人。虽然在游戏前段非常写实，但是在游戏后期却引入了"神话"之类的概念，那些面目狰狞的怪物实在让人恶心。利用Xbox LIVE可以进行网络间的多人对战。不过由于手柄的关系，游戏操作要大打折扣，加上整体画面比较昏暗，玩久了就有发晕的感觉。本系列在PS2上还发售了《重返狼穴：复兴行动》的资料片。



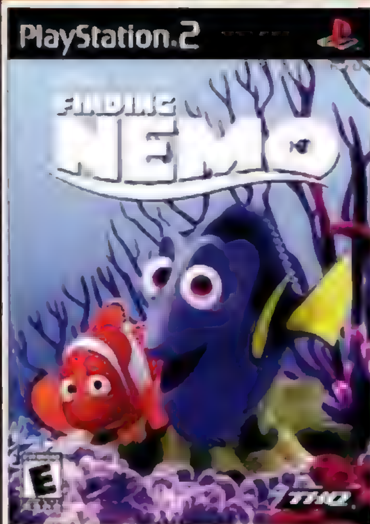
恶魔城 Castlevania 晓月圆舞曲	KONAMI	5月8日	★★★★★
GBA	キャッスルヴァニア 暁月の圆舞曲	A・RPG	UCG 评分：28
	1人 | 自带记忆功能 | 64M | 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：2.5 万
	4800 日元 | GBA 专用通信对战线		日版



GBA 上《恶魔城》的第 3 部作品，依旧是由《月下夜想曲》原班人马进行开发，而且继续走 2D 探索型动作 RPG 的老路子。不过游戏监督为本作花了很多心思，在游戏的剧本、画面、音乐和系统等多个方面都下了很大的工夫。故事发生在未来，主角是继承了吸血伯爵能力的少年，剧情本身就相当具有吸引力了；而游戏的画面则一改 GBA 前两作的风格，更加接近《月下》，将一个变化多端的恶魔城展现在了玩家的眼前；新的战魂系统结合以前的副武器、魔导器的特色，无论是从收集性还是从实用性上来说都属一流。综合各方面素质来说，游戏是极其优秀的！



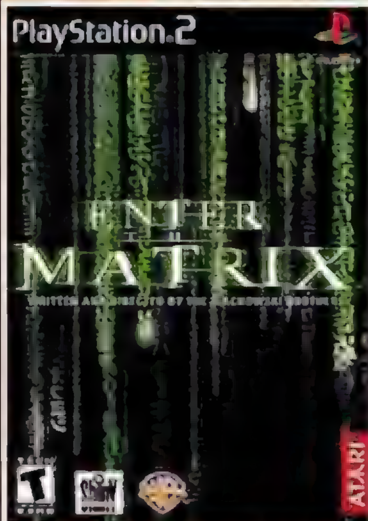
海底总动员	THQ	5月10日	★★★★☆
Multi	Finding Nemo	ACT	UCG 评分：24
	1人 | 89KB | 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	49.99 美元 | 对应机种为 PS2、Xbox、NGC（以上信息为 PS2 版）		美版



本作由今年 5 月 30 日在北美上映的迪士尼同名动画影片《海底总动员》改编，并以多平台形式在电影放映前发售。抛开电影超高素质与票房成绩不谈，这款游戏本身也相当不俗。操作简便、难度适中、老少咸宜、有着丰富的趣味性，是难得的休闲佳作。游戏的色彩艳丽、画面清爽，景物的描绘相当细致，这在以粗犷著称的美版动作游戏中相当难得。本作以传统的关卡形式进行，共分为 18 关，其中还包含着丰富的迷你游戏，在关卡的设计上体现了美式的想象力与幽默感。游戏的隐藏要素十分丰富，约 40 分钟的电影片段与上百张原画设定使本作更具收藏价值。



身临矩阵	Atari/Shiny	5月14日	★☆☆☆☆
Multi	Enter The Matrix	ACT	UCG 评分：-
	1人 | 硬盘记忆 | 推荐玩家年龄：13 岁以上		推定销量：-
	29.99 美元 | 对应机种为 Xbox、PS2、NGC（以上信息为 PS2 版）		美版



一款期望大失望也大的作品。甚至可以说如果没有《黑客帝国》这块金字招牌，这就是一款"垃圾"。整个游戏的制作水平好像还停留在上个世纪，从那个正方形的轮胎就可见一斑。人物的动作虽说是采用了动态捕捉，但是很难想像真人会有如此僵硬的动作。镜头的处理也让人昏厥，游戏时间稍长就有呕吐的感觉。游戏惟一值得品味的地方就是它和电影原作结合的十分紧密，补充了电影中没有表达出来的一段剧情，这也是最吸引"黑客"FANS的一点，可以说购买这款游戏惟一的动力就是其中收录的长达 30 分钟的独家剧情。难以想象如此粗制滥造的游戏若没有电影给它作后盾能卖出多少。



寂静岭 3	KONAMI/KCET	5月23日	★★★★☆
PS2	Silent Hill 3	AVG	UCG 评分：-
	1人 | 89KB | 推荐玩家年龄：17 岁以上		推定销量：-
	39.99 美元 | 日版发售日为 7 月 30 日		欧版



超经典恐怖大作第三弹！虽然已经是第三次光临这个充满诅咒的小镇，但是那种无法摆脱的压抑感依然缠绕在玩家心里。虽然与前作同处于 PS2 上，但是感觉画面有了不小的进步。故事并没有接续第二部，而是承接于 PS 上的第一部作品。整个剧情的设定虽然显得有些老套，但是由于完整地将整个《寂静岭》的故事补充完毕（即使它依然留下了很多悬念），仍然受到了玩家的推崇。游戏的音效依然是最出彩的部分，游戏中伴随着那种金属气息的音乐，发自内心的恐惧感油然而生。充分结合了美式恐怖和日式恐怖的本作将成为恐怖游戏的典范之作。



野蛮武力	微软 /Digital Anvil	5月27日	★★☆☆☆
Xbox	Brute Force	ACT	UCG 评分：-
	1~4人 | 硬盘记忆 | 推荐玩家年龄：17 岁以上		推定销量：-
	29.99 美元 | 对应 Xbox LIVE		美版



一款追求射击爽快度的游戏。玩家扮演的角色将在6个不同的世界中冒险。每个不同的角色所拥有的技能也不尽相同，所以使用不同角色玩起来的感觉完全不一样，某些角色可以轻松通过的难关，使用其他角色可能就要花费些脑筋了。武器种类也十分丰富，各种武器射击的感觉通过手柄的震动如实地反应到玩家的手上。借助 Xbox 强大的机能，游戏画面的表现自然出色，音效方面也是非常不错的。虽然这种类型的游戏用手柄操作起来有些别扭，但是游戏的整体感觉尚可。作为一款美式动作射击游戏来说，这款作品算是二线中的上品。



2003年度小编心目中的十佳游戏



《凯恩的遗产 挑战》
《洛克人 EXE4》
《霸天开拓史》
《第 2 次超级机器人大战α》
《红侠乔伊》
《真・三国无双 3 & 猛将传》
《恶魔城 Castlevania 真实的叹息》
《仙乐传说》
《灵魂能力 II》
《恶魔城 晓月圆舞曲》

《真・三国》、《机战》和《恶魔城》都是非常优秀的作品，不过一年之中推出的版本太多，如果全部写上的话别的游戏也不用上榜了，所以都只能算作一款游戏。年底 GBA 上推出的《洛克人 EXE4》可以算是一款怪物级的作品，比起前面几代更能给人带来乐趣，其销售业绩也相当骄人。另外值得一提的是今年 NGC 上推出的游戏素质都比较高，而且在各个领域都有涉及，无奈主机普及量不够，使得游戏的销量也难以服众。PS2 上的《凯恩的遗产》，另外还有《武神 零》都属于不太知名的二线游戏，但是其素质之高也让人感到惊异，让人感叹好游戏"非FANS不能玩也"！

Iridion II	Majesco	5月29日	★★★☆☆
GBA	Iridion II	STG	UCG评分：21
	1人 密码记忆 64M	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	14.99 美元 无对应周边		美版



本作是GBA上少有的纵版射击游戏，是作为两年前GBA上《Iridion 3-D》的续作而登场的，各方面的素质都得到大幅提升。画面仍然是该作最大的亮点，场景全部都具有3D多边形的立体效果，而且很多场景里的设施比如排气扇等等都具有活动效果，前作虽然也是3D场景，然而"马赛克"现象严重，此作圆滑的多边形处理效果比起前作又进化不少。系统上本作改进更为明显，武器增加到6种，每种武器都有3阶段进化，攻击花样丰富不少，另外还有挡子弹的卫星、穿透敌机的蓄力枪、威力强大的"保险"等多种攻击方式。是GBA上少有的射击游戏佳作。



电脑战机 VIRTUAL ON 战神	SEGA	5月29日	★★★☆☆
PS2	电脑战机バーチャロン マーズ	ACT	UCG评分：23
	1～2人 99KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：12万
	6800日元 无对应周边		日版



玩家以操作巨大的人型机器人为主，在假想的3D空间内进行高速而灵活的对战，这种体感被定义为"Virtual On"的要素也被忠实保留在该游戏中。除了传统的对战模式，新加入的DRAMATIC MODE比较引人注目，在继承了以往系列的故事背景下大幅丰富了该作的主线故事内容，并适当加入了一些任务分支，让玩家可以更透彻地了解游戏世界观，烘托出在幻想时代背景下战争中那残酷的一面。此外缜密而流畅的操作得以简化，游戏中有专门对应"初心者"的操作模式，各机体间的平衡性也经过了完全重新调整，没有绝对的强弱之分。



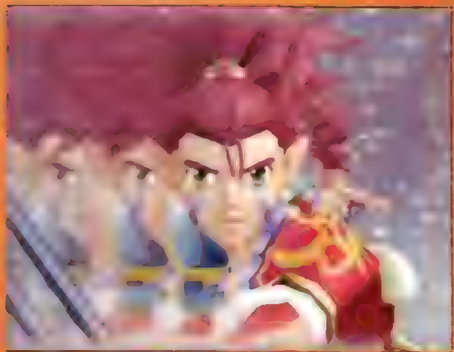
六月 JUNE

●6月初，HUDSON正式宣布，将[illegible]曾与《FF》及《DQ》相抗衡的《天外魔境》系列——"天外魔境"[illegible]新制作《天外魔境II MANJI MARU》，[illegible]系列全新作《天外魔境III NAMIDA》。

●6月11日，SEGA宣布，[illegible]"SEGA SPORTS 2K"将正式更名为"ESPN Videogames"，这意味着SEGA将正式与ESPN这家世界[illegible]合作推出运动游戏。

●6月20日，CAPCOM[illegible]。

●著名的3DO公司于6月[illegible]已经向当局提出了破产保护申请，[illegible]CEO表示："破产保护将给了我们更多的时间来完成[illegible]。"3DO最早以生产3DO游戏主机而成立，之后转为软件[illegible]，曾开发出众多优秀的游戏作品。



J联盟创造职业足球会！3	SEGA	6月5日	★★★★☆
PS2	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！3	SLG	UCG评分：25
	1～2人 733KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：54万
	6800日元 对应硬盘		日版



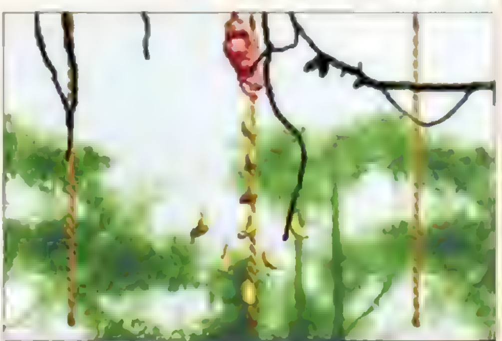
完全能够看出诚意的改良一代！系列的老玩家在游戏初期就可以体验到这种改进的感觉，尽管可能会令人有些难以适应，但那种潜移默化的进化却正是需要长时间的游戏才能领悟到的。游戏在培养球员方面精简了不少，能够让新玩家在没有攻略指导的情况下也顺畅地进行下去。游戏的整体平衡性经过了大幅的改良，特别是在针对中长期的经营时引入了许多新的概念，让游戏更耐玩。由于该游戏对应HDD，很多最新的游戏更新情报与球员资料都能够即时下载，延长了游戏的寿命。本作在读盘时间以及画面表现上则是比较令人失望的。



超级大金刚	NINTENDO	6月9日	★★★★☆
GBA	DONKEY KONG COUNTRY	ACT	UCG评分：25
	1～2人 自带记忆功能 64M	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	29.99 美元 对应GBA专用通信对战线		美版



这是一款标准的横卷轴动作游戏，玩家要操纵大金刚和小猴子利用跳跃和翻滚以及各个动物同伴的帮助来完成各个舞台。优秀的手感和精妙的舞台设计是游戏的魅力所在。本作移植自SFC版的同名作，也就是该系列的第一代，画面稍有缩水，音乐、手感都保留得原汁原味。游戏的大地图是经过重新制作的，与SFC版的有些不同，不过进入每一关的舞台后就完全一样了，关卡结构、隐藏木桶的位置等都与原来相同。系统上厂商作了细微调整，不仅能随时存档，还能随时坐飞机去以往的舞台，非常方便。而新加入的相片收集和迷你游戏为游戏增色不少。



信长的野望 Online	KOEI	6月12日	★★★☆☆
PS2	信长の野望 Online	MMORPG	UCG评分：-
	多人在线 记忆要求不详	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：5.5万
	6800日元 对应PS BB Unit		日版



将日本的战国时代在网络上重生的游戏。虽然光荣本来就是制作历史题材游戏的老牌厂商，但本游戏并非忠于史实，而是加入了神怪成分，游戏内容也因此更为丰富，比如玩家可以选择的职业就包括武士、巫女、阴阳师、忍者等等。与其他网络游戏不同的是，本作特别加强了组队的重要性，光荣力图让玩家在游戏中找到一种集体的归属感，玩家一开始就可以选择加入哪一派"势力"，之后玩家可以选择和自己一起行动的同伴，共同组成"徒党"，根据玩家的表现，游戏会给予"徒党"一些称号，并随称号不同赋予"徒党"不同的能力，从而让玩家彻底体会到群体作战的乐趣。



龙珠Z：悟空的遗产2	ATARI	6月17日	★★★☆☆
GBA	Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II	A·RPG	UCG评分：22
	1人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	29.99美元 无对应周边		美版



与前作《龙珠Z 悟空的遗产》相隔近一年，二代继续在GBA上出现，类型仍然为A·RPG。剧情上紧随前作，从悟空等Z战士对抗人造人开始，一直发展到他们打败沙鲁为止。游戏中，随着剧情的发展，玩家可分别控制悟饭、特兰克斯、短笛、贝吉塔、悟空等5名Z战士（达到一定条件还可以使用隐藏人物撒旦），每个人都有不同的必杀技。比起前作来，本作在打击感和攻击判定上做了较大改善，有了连续技的概念，命中感也有所加强，但仍然不够完美。游戏中采用了任务制，该作什么都会有提示，也有不少分支小任务供玩家发掘。冲着漫画的人气，本作也可一玩。



太空频道5	SEGA/THQ	6月17日	★★☆☆☆
GBA	Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack	MUG	UCG评分：20
	1人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	19.99美元 无对应周边		美版



本作移植的是DC版《太空频道5》的第1作，因此系统方面也基本保持了初代的原貌。游戏的基本玩法是要让乌拉拉根据外星人（莫罗星）及对手的动作和节奏输入相应的指令，在"嘟"的一声后，对手会在一定时间内做出各种动作，并发出相应的英语指令；又是"嘟"的一声，就是玩家输入指令的时间了，除了要记住指令，还要按其节奏输入，指令和节奏不能有任何差错，不然这一回合就算失败。另外玩家还需要在画面中识别敌人和人质，以此来区别是按A键还是B键。限于GBA的机能，本作在画面、音乐表现上都比较勉强，但作为GBA上少有的音乐游戏仍值得一玩。



合金弹头3	PLAYMORE	6月19日	★★★★☆
PS2	METAL SLUG 3	ACT	UCG评分：24
	1~2人 100KB以上 推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：5.5万
	6800日元 无对应周边		日版



"《合金弹头》系列"向来口碑不错，而本作正好又是全系列中最优秀的一作，素质不容怀疑。该游戏浓缩了2D卷轴过关游戏的精华，对人物和道具的精细描绘到了无以复加的程度。此外游戏的难度设定也非常合理，层出不穷的爆笑场面更令人捧腹，只是每关的流程显得略微冗长了一点。分支设定是游戏的最大乐趣所在，分支不同，游戏的进程也完全不同，在攻略上有很多的分支，所以重复游戏性较高。作为PS2版的原创模式，可以操纵敌兵进行游戏的模式很有新意。但家用机版推出时间实在太晚，有兴趣的玩家早就通过各种途径玩过了。



索尼克大冒险DX	SEGA/SONICTEAM	6月19日	★★★★☆
NGC	ソニックアドベンチャー デラックス	ACT	UCG评分：-
	1人 1格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：7万
	6980日元 对应NGC-GBA通信联机线		日版



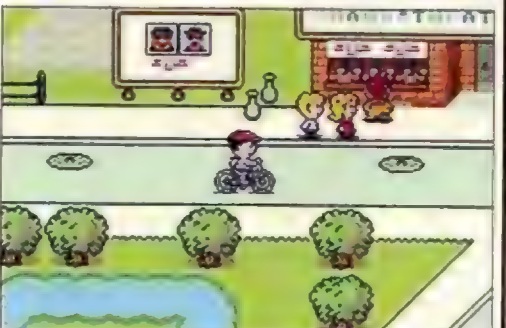
移植于原DC的首发作品——《索尼克大冒险》。在故事和系统上都与原作保持一致，画面上也很难看出有什么变化，但角色变得更圆滑了，细致程度也有了质的飞跃。一直以来，"《索尼克》系列"都以爽快的速度感赢得了不少玩家的口碑，本作是"《索尼克》系列"完全3D化后的第一次尝试。游戏中分别以6名角色的视点来描述故事，编排得相当成功。除了有时会觉得音效有断断续续的现象外，游戏整体都很流畅。另外背景音乐方面较原作也有极大的提升，尤其是"MYSTIC RUIN"区域中的那段充满民族气息的音乐更是让人流连忘返。



MOTHER1+2	NINTENDO	6月20日	★★★☆☆
GBA	MOTHER1+2	RPG	UCG评分：22
	1人 自带记忆功能 128M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：29万
	4800日元 无对应周边		日版



任天堂公司精品RPG名作的完全移植版本。1代和2代是相互独立的两个作品，玩家可以自行选择一款来进行。因为是经典旧作的移植，所以习惯了新式RPG的玩家可能会对其中的一些设定感到不满，不过游戏中的许多创意即使在今天依然能够让人觉得非常有乐趣。因为年代比较久远，所以游戏在画面上没有太多的惊人之处，不过移植自SFC的2代其画面并不亚于一些GBA的新RPG。另外，游戏在音乐方面的表现是比较突出的，建议玩家戴上耳机去玩，那样就能够充分体会到游戏配乐的出色之处了！游戏走的是轻松休闲的路线，加上整体难度不高，绝对是放松心情的佳作！



2003年度小编心目中的十佳游戏

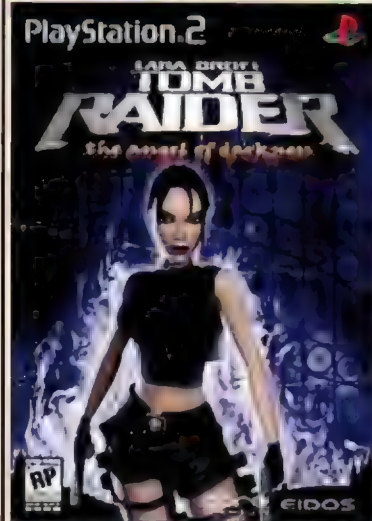
多边形



《生化危机 逃出生天》
《寂静岭3》
《马里奥和路易RPG》
《瓦里奥制造》
《GT赛车4 序章版》
《世界足球 胜利11人7》
《天诛叁 天堂之怒》
《红侠乔伊》
《Kunoichi 忍》
《EYE TOY: PLAY》

今年的游戏对于多边形来说可以用一个关键词来形容——"惊喜"，对，就是惊喜！在多边形选择的十佳游戏中，除了《寂静岭3》和《WE7》是预料之中的出色外，其余8款游戏可以说都大大超出多边形的想象。《生化危机 逃出生天》让系列又回复了原点的恐怖感；《瓦里奥制造》给人以"5秒钟的紧张感"；《红侠乔伊》展现了传统动作游戏的王道；《EYE TOY: PLAY》让我们提前感受了下一代的游戏方式。2003，thank you very much and the best is yet to come in 2004……

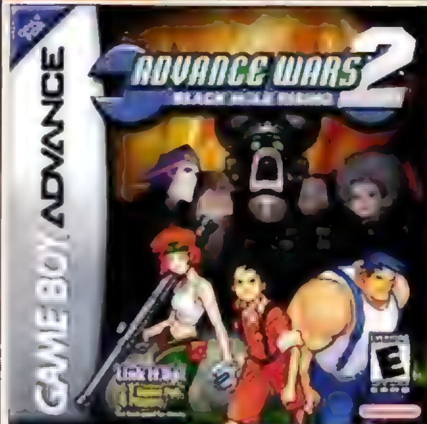
古墓丽影 暗黑天使	Eidos/Core Design	6月20日	★★★☆☆
PS2	Tomb Raider: The Angel of Darkness	A·AVG	UCG评分：23
	1人 380KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	49.99 美元 只对应DS2手柄		美版



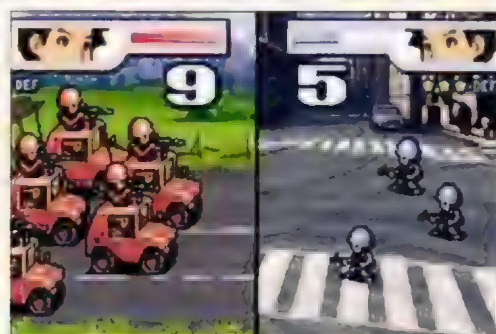
经典动作冒险游戏的最新之作，Core Design计划中三部曲的第一部。作为PS2上的第一作，游戏采用了全新的3D引擎，使得结构复杂的场景也能够得到非常完美的再现。新的引擎使得游戏的视角运作方式产生了重大的变化，成为了众多老玩家抱怨最多的地方。游戏中加入了一些选项分支，这使得游戏在剧情方面能够更加曲折，但是同时也带来了“脱离游戏本质”的恶评。新的动作和男主角的加入使得游戏产生了更多的变化，不过在实际的游戏中仍然存在着不足之处。总体来说，游戏的问题不少，不过仍然不失为一款优秀的动作冒险游戏。



超级大战争2：黑洞再生	Nintendo	6月23日	★★★★☆
GBA	Advanced Wars 2: BlackHole Rising	SLG	UCG评分：26
	1人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	5800日元 对应GBA专用通信对战线		美版



“在简单的操作和精炼的系统中求变化”是本系列的一贯特色，作为传统回合制战略SLG，入门迅速、容易上手也是本作的特点之一。较之前代，本作除了对系统平衡进行了一些细微调整之外，在画面和情节安排方面也有一定的提高。针对可玩性而言，这款作品拥有许多各具特色的游戏模式，如挑战、对战、故事、自助设计等等。本作加入了一些新的指挥官，他们各具特色的能力会让战斗变得更有趣。另外新加入的战斗单位，如新加农坦克的战斗力也是很强的。游戏的隐藏要素不少，达成不同的条件通关可以购买新的指挥官，还可以向更高难度挑战。



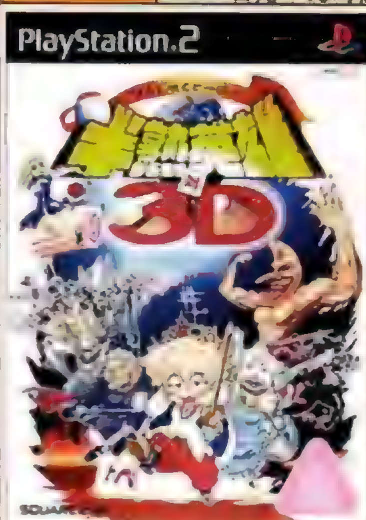
喷射小子	THQ	6月26日	★★★☆☆
GBA	Jet Grind Radio	ACT	UCG评分：17
	1～4人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	29.99 日元 GBA专用通信对战线		美版



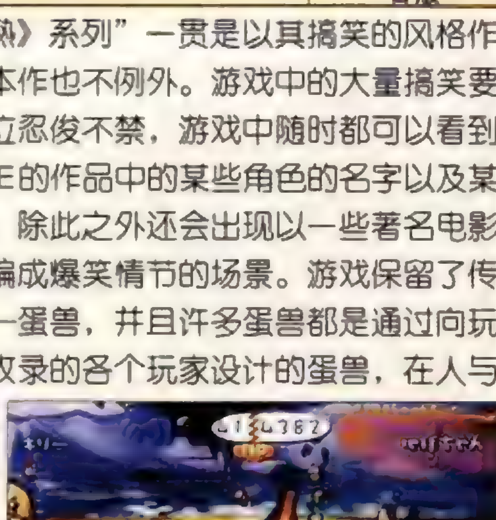
以著名的另类动作游戏《Jet Set Radio》为蓝本开发的GBA软件，因为GBA硬件机能的限制，和原作相比根本是两款完全不同的游戏。游戏采用了俯视46度视角，利用半透明效果来表现建筑物之间的3D空间关系，这样的游戏方式本身就已经失去了原作高速移动的快感；而精美的卡通渲染风格的游戏画面无法在GBA上重现也让玩家倍感失望。原作中涂鸦的设定则被保留了下来，虽然操作的方式变成了方向键指令输入类型，但是却比较符合GBA的硬件环境。就游戏本身来说，整体素质并不是很高，如果喜欢原作的话用来怀旧倒也不错。



半熟英雄对3D	SQUARE ENIX	6月26日	★★★☆☆
PS2	半熟英雄 对 3D	SLG	UCG评分：25
	1人 79KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：17万
	6800日元 无对应周边		日版



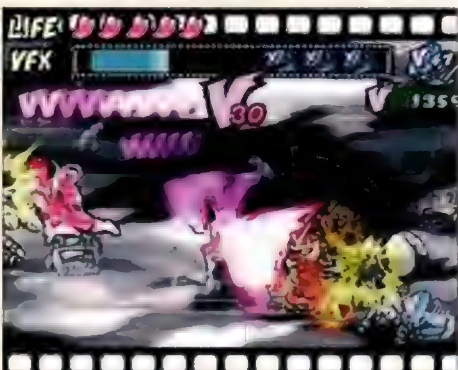
“《半熟》系列”一贯是以其搞笑的风格作为卖点，本作也不例外。游戏中的大量搞笑要素会让各位忍俊不禁，游戏中随时都可以看到原SQUARE的作品中的某些角色的名字以及某些名场景，除此之外还会出现以一些著名电影为基础改编成爆笑情节的场景。游戏保留了传统要素——蛋兽，并且许多蛋兽都是通过向玩家征集而收录的各个玩家设计的蛋兽，在人与游戏的互动上该作堪称精品。战略同样是此类模拟游戏的重点，该游戏在排兵布阵、制定作战计划上还是比较用脑子的，如何才能进行一场完美的战斗需要玩家细心地思考，相当考验玩家的统筹计划能力。



红侠乔伊	CAPCOM	6月26日	★★★★★
NGC	VIEWTIFUL JOE	ACT	UCG评分：27
	1人 4格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：10万
	6800日元 对应专用控制器		日版



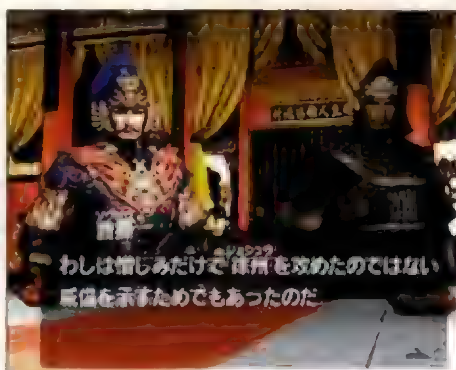
本作是一款风格非常独特的新概念ACT。游戏虽然采用了传统的2D卡通形式，但华丽的特效使画面表现极为出色，场面也异常火爆。以电影世界中快进、慢放、大特写的特殊能力（VFX）来战斗和解谜的构思十分新颖，具体实现也非常成功。本作采用了传统关卡制，并有4种难度和3个隐藏角色可供选择。关卡设置十分巧妙，BOSS设计也个性十足。角色的动作丰富，操作流畅，打击时的命中感极强，爽快程度一流。超高的难度极具挑战性，与令人捧腹的恶搞剧情形成了鲜明的对比。本作可以说是近年来最优秀的ACT之一，是NGC动作玩家的首选之作。



三国志战记2	KOEI	6月26日	★★★☆☆
PS2	三国志战记2	SLG	UCG评分：24分
	1人 331KB以上 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：8万
	6800日元 对应5.1声道		日版



可能是由于本游戏的游戏类型定义为SLG，而且系统比较深奥难以上手吧，前作的销量只能算马马虎虎。但本作作为光荣25周年的献礼游戏之一，销量与销量的不均衡实在不成比例……不过客观地说，本作绝对属于上乘之作。不少在前作中不合理的内容，比如军师秘策等设定，在本作中均得到了改良或者删除。尤其是在增加了“连击”系统后，令战法的连锁系统升华到了一个新的阶段。“99999”的一击伤害数值以及高达16连击的爽快度恐怕是玩过的玩家无法忘怀的……但是，前作中的一个很大的弊病到了本作仍旧无法消除——游戏时间一旦过长，就会有种烦躁的感觉挥之不去。



维奥拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2		GUST	6月26日	★★★☆☆
PS2	ヴィオラートのアトリエ グラムナートの炼金术士2		S·RPG	UCG 评分：24
	1人	53KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：6万
	6800 日元	对应杜比 5.1 声道		日版



“《工作室》系列”一直能讨不少玩家欢喜的原因并不是因为他那唯美的人物设定，而是在于那变化多端的炼金术研究与具有高自由度的游戏空间。该系列在游戏进行时一直没有太多的约束，只要玩家完成自己认为应该去做的工作便可以通关。本作是属于PS2上的系列第三作，基本的系统与玩法都没有什么改变，“外出寻找材料→调合出新道具→到达新的地方→寻找新材料”依然是串联着整个游戏的基本流程。本作最大的变化就是加入了精彩的开场动画和在各地酒场中增加的“简单调合”的系统，这样就省去了很多为了去“调合”而走地图的工夫。



动物之森 e+		NINTENDO	6月27日	★★★☆☆
NGC	どうぶつの森 e+		ETC	UCG 评分：-
	1人	57 格	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：25万
	6800 日元	对应NGC-GBA 专用通信线、CARD e+ 读卡器、SD 卡适配器		日版



所谓的《动物之森 e+》，就是追加了任天堂的CARD e+功能《动物之森》。《动物之森》被任天堂定义为“交流游戏”，玩家要在动物之森中像现实世界一样生活，买自己喜欢的家具、钓钓鱼、串串门，你可以自由地过自己喜欢的生活，游戏的乐趣就是与动物之森中的动物们进行交流。这次的新作同捆有一个读卡器，能够读取专用的卡片，根据玩家所获得的卡片的不同，玩家就可以通过读卡器让卡片在游戏中发挥不同的作用，比如能为“动物之森”追加新的动物的卡片、追加特殊音乐家的新乐曲的卡片等等。这其实也是任天堂希望进一步扩展“收集、联动、交换”三大要素的举措。



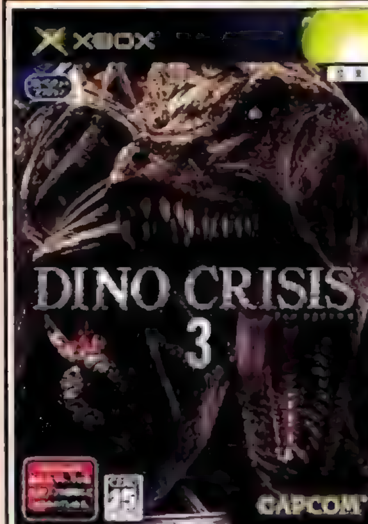
头文字D SPECIAL STAGE		SEGA	6月28日	★★★★☆
PS2	イニシャルD SPECIAL STAGE		RAC	UCG 评分：24
	1～2人	37KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：30万
	6800 日元	对应 GT FORCE		日版



《头文字D》是近年在日本和香港最受欢迎的街机赛车游戏之一，移植到家用机上也是情理中事。由于平台是家用机，要完全体现到街机上的那种对战乐趣估计是比较困难了。不过聪明的SEGA把游戏中的故事模式和原创模式进行了大幅度强化，玩家除了能在游戏中亲身体验到原作中藤原拓海的每一场精彩比赛外，也能以一名拓海的好朋友身分挑战各名动漫画中出现过的强劲角色。本作最吸引的地方除了这两个模式外，更重要的是游戏的比赛画面和操作手感都能让人满意，有点像“夜晚版《GT》”，如果配合上GT-FORCE的话效果会更佳。



恐龙危机3		CAPCOM	6月28日	★★★☆☆
Xbox	ディノクライシス3		ACT	UCG 评分：23
	1人	硬盘记忆	推荐玩家年龄：15岁以上	推定销量：2.5万
	6800 日元	对应 HDTV D2、杜比 5.1 声道		日版



Xbox 的独占游戏。无论是故事的背景舞台，还是游戏的基本玩法都与前作的风格迥异。令该游戏让玩家产生不满的要素首先是飞行器的加入让这款游戏需要掌握射击的技巧，而削弱了冒险的体验；其次在故事主人公的设定方面没有让以女性为主的风格继续保持下去；最后是游戏中的飞船与出现的变种恐龙让玩家有种不协调的感觉。除此之外，整体而言该游戏的制作相当精良，在操作性上秉承了CAPCOM一贯的流畅风格，多种特殊动作都需要在玩家熟练掌握之后才能体会到操作的爽快感！而长达一个多小时的充满火爆感的CG动画也令人过足了眼瘾。



七月 JULY

●7月12日，CESA中文媒体会见，香港的游戏周刊《GAME WEEKLY》宣布将与UCG在今后展开广泛的合作。作为合作的标志之一，电玩太郎主持的精品栏目“太郎天地”开始刊登。

●7月15日是任天堂的家用机FC（FAMILY COMPUTER，红白机）诞生20周年，这一天，每一位经历过红白机时代的玩家，都会真切地说一声：红白机，生日快乐！UCG也于总第[illegible]期《游戏机实用技术》杂志中制作特别企划《红白机，生日快乐！》，以纪念红白机。



●7月28日，SCE举行了表彰畅销游戏的大奖会“PlayStation Awards 2003”，这次获得双白金奖的游戏是SQUARE ENIX的《最终幻想X-2》，获得白金奖的游戏为《真·三国无双2》、《真·三国无双3》以及《世界足球 胜利十一人6》。

POP'N MUSIC8		KONAMI	7月3日	★★★☆☆
PS2	ポップンミュージック8		MUZ	UCG 评分：26
	1～2人	114KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：3万
	6800 日元	对应专用音乐控制器		日版



音乐是无国界的艺术，这一点在著名音乐游戏的制造厂商KONAMI所制作的“《POP'N MUSIC》系列”有很好的体现。在本作中玩家可以体验到不同时代、不同国度、不同种类的音乐，从古埃及的民族歌到现在最极端的视觉系摇滚乐，从充满童年味道的经典动画主题曲到游戏的背景音乐，玩家们都可以在本作中找到。游戏的玩法与“《DDR》系列”有相似的地方，只要在落下到红线的瞬间按下相应的键就可以完成一个节拍了。难度分5键和9键两种，这两种难度可以用“天堂级”和“地狱级”来形容。游戏总体来说还是要求玩家有比较强的节奏感。



蚊 2 夏威夷之旅

蚊 2 夏威夷之旅	SCE	7月3日	★★★☆☆
PS2	蚊 2 レッツゴーハワイ	ACT	UCG 评分：21
	1 人 130KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：3 万
	5800 日元 无对应周边		日版



SCE 原创的系列新作。玩家要操纵一只日本或是美国蚊子靠吸取人类的鲜血为生。本作在内容方面比前作多了许多，尤其是增加了穴道的设定，令游戏的玩法丰富了许多。在操纵蚊子吸食人血的过程中，如果刺在特定的穴道上，还能够帮人类治疗疾病。另外，每个关卡中都放置了不少隐藏物品，这些都是能够提高蚊子能力或是提示过关方法的东西。另外，本作中多了许多搞笑的剧情，这些都是能让玩家们放松一下绷紧的神经的调节剂。游戏分为日本篇和美国篇两个部分，各有 12 个关卡，但其中还附加了一些奖励关，玩家可以跳过不玩。



樱花大战 炽热之血

樱花大战 炽热之血	SEGA	7月10日	★★★★★
PS2	樱大战 炽热之血	S・AVG	UCG 评分：27
	1 人 200KB 推荐玩家年龄：13 岁以上		推定销量：-
	990 新台币 中文字幕，日文语音		中国台湾版



《樱花大战 炽热之血》是当年 SS 上初代《樱大战》的复刻版，尽管主线剧情没有任何变化，但无论从画面质量的提升或是分歧情节的设计上来看，都已经达到了一个新的顶峰，完美地诉说着玩家难忘的回忆……由于是中文版的原因，在剧情上玩家可以在没有语言障碍的情况下进行透彻地了解。而汉化翻译准确性也比较高，难能可贵的是比较口语化的日常生活对白的翻译同样尊重汉语的习惯，亲切而不落俗套。而在游戏系统上依然保留“ADVENTURE MODE”和“BATTLE MODE”这两个部分。核心 LIPS 系统影响“信赖度”，导致“恋爱度”产生变化。



超级马里奥 ADVANCE 4

超级马里奥 ADVANCE 4	NINTENDO	7月11日	★★★★★
GBA	スーパーマリオアドバンス4	ACT	UCG 评分：27
	1～4 人 自带记忆功能 32M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：48 万
	4800 日元 对应 GBA 专用通信线		日版



作为 GBA 上的第 4 作《马里奥》，本作仍然不是原创作品，是以 1988 年 FC 版《超级马里奥兄弟 3》为蓝本而重新制作的版本。游戏充分保留了原作风味，比如马里奥能够换上狸猫衣、青蛙衣等不同的服装来获得不同的能力，而该系列首次出现的大地图画面也是该作的一大特点。当然游戏也不是纯粹的移植，在内容方面会有更丰富的新要素加入，其中最有趣的一点就是对应最新的“Card-e Reader+”读卡器系统，通过这个读卡器读入新的数据后，游戏就会追加新的舞台、新的敌人、新的道具。任天堂此后也在不断发卖相关卡片来使该作不断维持热度。



卡比的空中滑板

卡比的空中滑板	NINTENDO	7月11日	★★★☆☆
NGC	カービィのエアライド	RAC	UCG 评分：-
	1～4 人 4 格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：40 万
	5800 日元		日版



能够将敌人吸进自己的体内并且获取它们的能力，然后再利用这些能力去打击敌人，这是任天堂动作游戏明星卡比的最大特色。虽然本作并非动作游戏，但是卡比的这一个特征能力依然得到了保留。在比赛的过程中，活用复制能力不仅能够给对手造成妨害，还能起到提升自身能力的效果。说到本作作为竞速游戏本身的特色，重点就在“简单、爽快”这两点上。游戏中几乎所有的动作都只要一个按键就可以使用出来，而在空中漂浮的浮游感、高速移动的速度感和打击对手的痛快感都是相当出色的。除了主要模式外，箱庭竞速、城市自由行等模式也都非常吸引人。



我们的太阳

我们的太阳	KONAMI/KCEJ	7月17日	★★★★☆
GBA	ボクらの太阳	A・RPG	UCG 评分：26
	1～4 人 自带记忆功能 128M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：9 万
	4980 日元 对应 GBA 专用通信对战线		日版



《MGS》之父小岛秀夫先生制作的新概念 A・RPG。游戏的最大卖点就在于游戏具有一个感光器，游戏中主角强哥所使用的武器就是需要消耗太阳能才能进行攻击。游戏的时间采用了真实时间制，并且玩家在一开始时还要输入自己居住的地方。这款游戏的进行与太阳息息相关，当阳光弱时，太阳枪的能量槽恢复速度就慢，反之就快。所以玩家在玩的同时还要时刻注意到天气的变化，如此一来就形成了人与游戏互动的局面。不过正是使用了专用感光器，所以没有阳光就不能玩，这大大限制了游戏的时间，因此在方便性上受到了很大的局限。



实况力量职业棒球 10

实况力量职业棒球 10	KONAMI	7月17日	★★★☆☆
Multi	パワフルプロ野球 10	SPG	UCG 评分：-
	1～2 人 1700KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：53 万
	6980 日元 对应机种为 NGC、PS2（以上信息为 PS2 版）		日版



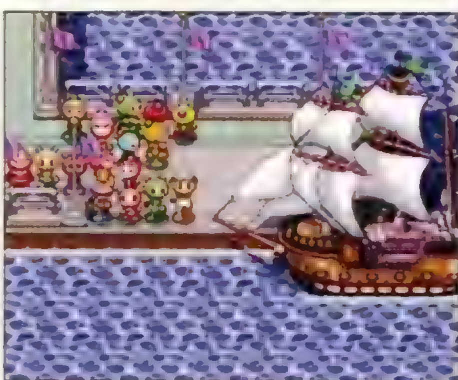
棒球是日本的国民运动，因为它无论是男女老少都可以玩的一项运动。以二头身的 Q 版风格制作的“《实况力量职业棒球》系列”也称得上是棒球游戏中的佼佼者，不但有严谨的比赛制度，而且可爱的人物风格和充满爆笑成分的故事模式和培养模式更是系列的传统人气招牌。动画风格的棒球游戏比起真实棒球游戏更有魅力的就是动画风格可以做出很多夸张的动作。游戏的玩法与一般的棒球游戏基本一致，但游戏中的模式非常多。如果不懂棒球规则又或者没有玩过棒球游戏的玩家可能要花上一段时间去熟悉，把球击出去的快感是很难用语言去形容的。



炸弹人大陆2	HUDSON	7月17日	★★★☆☆
Multi ボンバーマンランド2		A·RPG	UCG评分：-
1～4人	251KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：7万
5980日元	对应机种为NGC、PS2（以上信息为PS2版）		日版



如果你喜欢尝试A·RPG版的《炸弹人》，又喜欢与朋友一起玩游戏的话，那么这个游戏会十分适合你。游戏的模式比较丰富，但总的来说分成3种：第一种就是要玩家在巨大的"炸弹大陆"上通过迷你游戏和一些好玩的小事件收集方块；第二种是多人一起玩的比赛模式，其中包括赛车、炸弹方块和传统的炸弹大战等游戏；第三种是冒险模式，玩家要扮演正义的炸弹人去拯救被外星人捉走的小孩。游戏具有动作要素，除了可以用炸弹外还能使用回力镖和铁槌，而且这3种武器都带有升级系统，非常耐玩。推荐玩家们抛开"弱智游戏"这个观点去品味这款游戏。



R·TYPE 最终版	IREM	7月17日	★★★★☆
PS2 R·TYPE FINAL		STG	UCG评分：27
1人	145KB	推荐玩家年龄：12周岁以上	推定销量：8万
6800日元	无对应周边		日版



这款宣传口号为"最强最后的射击游戏"的横卷轴STG，是IREM旗下经典射击游戏系列《R·TYPE》的历史终点。本作融入了IREM对系列FANS的感激与诚意，游戏的品质不必怀疑。画面水准在同类作品中数上乘，系统方面集系列历代之大成，具有极高的完成度。关卡设计保持了系列的风格，多线分支的存在使游戏的耐玩度大增。本作最大的卖点是集合了全系列以及IREM其他作品中的机体，可以使用的机体数量达到史无前例的101架。机体的外形与性能都有明显的差别，并可对这些机体进行涂装及装备调整。总的来说，本作具有相当高的收藏价值。



洛克人X7	CAPCOM	7月17日	★★☆☆☆
PS2 ロックマンX7		ACT	UCG评分：22
1人	39KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：10万
5800日元	无对应周边		日版



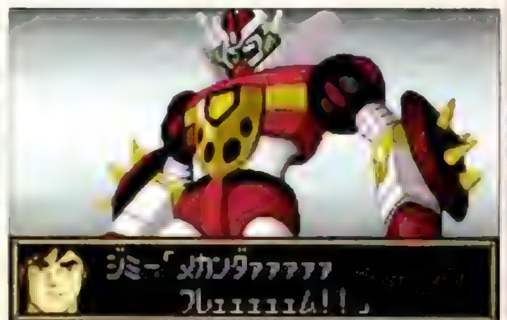
本作是首次3D化的正统《洛克人》作品，但是有很多方面不尽如人意。从画面上来说，游戏采用了流行的卡通渲染风格，但是依然很难让人将它和以前的《洛克人X》作品联系在一起。从操作上来说，游戏的手感没有以前细腻了，有部分原因是开发小组对3D的经验不足，而作为3D游戏通病的视角问题则是让人角色操作不好的主要原因。新增的角色虽然有复制敌人能力的特殊技能，但是并不是很实用，而且整体上与X过于相似；ZERO的再登场是厂商对FANS的妥协，但是同时也使得本作的剧情和以前的设定产生了冲突。游戏整体难度偏低。



超级机器人大战COMPACT3	BANPRESTO	7月17日	★★★☆☆
WSC スーパーロボット大战COMPACT3		S·RPG	UCG评分：21
1人	自带记忆功能	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
4800日元	无对应周边		日版



暑假期间《机战》二连发的第一弹，基本上可以算是WS系主机上最后的一款《机战》作品了。游戏的基本系统依然继承自前作，不过引入了近来《机战》作品中标准配置的PP值系统，让玩家在培养机师这一方面能够有更高的自由度。新参展的作品在总体知名度上没有同期公布的《机战D》高，其实力也比较一般，让喜欢新鲜感的玩家扼腕不已；而主角机体的过于强大在一定程度上破坏了游戏的平衡性。游戏的画面可以说用尽了WSC的机能，尤其是静止画面相当精美，不过战斗动画在GBA的比较之下就显得非常不足了。游戏的收藏意义更大。



星球大战：旧共和骑士	LucasArts/BioWare	7月17日	★★★☆☆
Xbox Star Wars: Knights of Old Republic		RPG	UCG评分：-
1人	硬盘记忆	推荐玩家年龄：13岁以上	推定销量：-
49.99美元	无对应周边		美版



《星球大战》系列最新作品。故事背景却设定在第一部《星球大战》电影剧情发生时的4000年前，在那个杰迪武士和希斯骑士的黄金年代里，玩家将扮演一名杰迪骑士来决定这场宇宙战争的最终结果。本作在BioWare公司深度的游戏性元素和电视游戏较为简易的角色扮演游戏之间找到了很好的平衡点。玩家可以在5大种族里共20种不同类型的角色中选择自己要扮演的人物，还可以自行定制一名独一无二的角色，并在今后的旅程中不断成长。团队成员的加入让玩家在游戏中不再感觉孤单。游戏的画面相当出色，充分展示了共和国黄金时代的风采。



2003年度小编心目中的十佳游戏

《仙乐传说》
《真·三国无双3&猛将传》
《最终幻想X－2》
《网球王子 Smash Hit！系列》
《终结者地带 引导亡灵之神》
《荒野兵器 Alter Code：F》
《星之海洋3》
《火焰之纹章 烈火之剑》
《前线任务4》
《第二次机器人大战α》

邪虎天使



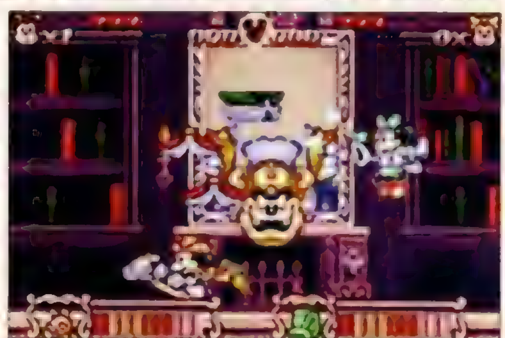
2003年对于我来说是丰收的一年，由于硬件步入了发展期，所以众多品质优秀的游戏逐渐开始出现，这直接导致的结果就是我的荷包越来越瘪。（笑）虽然2003年的游戏总销量与去年并没有多大起色，但精品游戏却层出不穷，比如《终结地带引导亡灵之神》、《仙乐传说》等，但我们不难看出这些游戏都是系列的续作或是复刻版，原创游戏的数量远远不够。不过对我而言只要游戏好玩就行，不管是续作还是复刻版，只要保证素质就行。2004年值得期待的游戏大大增加了，让我们一起来期待2004年游戏风暴的到来吧。（笑）

米老鼠和米妮鼠的魔法大冒险2

米老鼠和米妮鼠的魔法大冒险2	CAPCOM	7月18日	★★☆☆☆
GBA	ミッキーとミニーのマジカルクエスト2	ACT	UCG评分：-
	1~2人 自带记忆功能 32M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	4800日元 GBA专用通信对战线		日版



CAPCOM在GBA上推出的"《魔法大冒险》系列"是经典旧作的移植版本，负责开发原作的是"《生化危机》之父"三上真司。虽然游戏的主要号召力是其主角——米老鼠和他的女朋友米妮鼠，但是游戏的本身也是相当有乐趣的。本作中除了有两个主角可以同时行动这个特色以外，可以通过更换不同的服装来获取各种不同的特殊能力的设定也非常出色。在画面、音乐和操作等要素方面，游戏基本上完全再现了原作的水准，玩过原作的朋友一定能够找到亲切的感觉。而且因为GBA方便通信，所以还新增了原作中没有的服装交换的特殊机能。



口袋妖怪频道 和皮卡丘在一起！

口袋妖怪频道 和皮卡丘在一起！	NINTENDO	7月18日	★★★☆☆
NGC	ポケモンチャンネル ピカチュウといっしょ！	ETC	UCG评分：-
	1人 22格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：5万
	5800日元 NGC-GBA专用通信线、GBA专用读卡器e+		日版



游戏的主要目的就是和任天堂的人气偶像角色皮卡丘在一起生活，玩家要和这只可爱的电气老鼠一起看电视、散步、玩游戏……玩家能够自由选择进行的项目非常多，最后的目的就是要搞好和皮卡丘之间的关系。在游戏中玩家还有机会遇到其他口袋妖怪，种类数在100左右，当中还包括了幻之妖怪吉拉齐。游戏中还附带了各种迷你游戏，通过GBA专用读卡器读取单独销售的增强卡片，还能获得更多的功能，让玩家可以更多的选择，这是只有任天堂玩家才能享受到的乐趣。游戏非常在适合休闲的时候用来放松心情，属于无论男女老少都能够体验到乐趣的那种作品。



光明之魂II

光明之魂II	SEGA	7月24日	★★★☆☆
GBA	シャイニング・ソウルII	A·RPG	UCG评分：24
	1~4人 自带记忆功能 128M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：3万
	5800日元 GBA专用通信对战线		日版



前作曾经开创了GBA多人连线RPG游戏的先河，本作则在前一代的优秀基础上进行了大幅度的改良，增加了一些更加吸引玩家的要素，使得游戏的整体素质又提升了一个档次。导入新的状态参数和更多的装备项目不仅没有增加系统的复杂度，反而让系统变得更加严谨，也更加有趣。新的职业各有特色，在联线战斗的时候也会显得更加有乐趣。除了主线剧情之外，游戏还新增了大量支线任务，不仅增加了反复游戏的乐趣，也让游戏本身显得更加饱满。游戏中迷宫的数量比起前作来有所增加，不过重复率较高、迷宫特色不够明显这些都是比较显著的缺陷。



首都高BATTLE 01

首都高BATTLE 01	元气	7月24日	★★☆☆☆
PS2	首都高バトル01	RAC	UCG评分：-
	1~2人 94KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：24万
	6800日元 对应GT FORCE		日版



日本颇有人气的赛车游戏"《首都高BATTLE》系列"的最新作。赛车游戏有很多，但本系列却有自己独到之处，游戏中的赛道均取材于日本现实中存在的高速公路。为了追求本作赛道的真实感，开发组为此采用了航空照片及激光评测技术来获取相关的数据。想想看能够在游戏中用自己所喜欢的车在现实中实际存在的高速公路上与别人展开比赛，那多有投入感。不过因为行走距离也和现实中一样，所以游戏中实际比赛的时间就要比其他赛车游戏更长了。虽然同样名为"首都高"，但本作还增加了大阪和名古屋两大城市的高速公路作赛，总行驶里程达到320公里以上。



真爱物语 悠长的夏日

真爱物语 悠长的夏日	ENTERBRAIN	7月24日	★★☆☆☆
PS2	Ture Love Story Summer Days,and yet…	SLG	UCG评分：-
	1人 227KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：2.5万
	6800日元 无对应周边		日版



被称作"学生时代恋爱白皮书"的著名恋爱育成游戏——"《真爱物语》系列"第6作。游戏的主线为普通的暑期校园生活，在要求玩家对时间的把握上比同类型游戏更为严格。在《TLSS》中一共有6位女主角，从画面清新的色彩搭配，以及可爱的角色造型中，玩家能够体会到这款游戏蕴藏着的魅力。本作除了继承前作可以在学校里面选择移动和放学后对话等基本系统之外，还追加了"profile"（角色档案）、"mail"（信件）和"脸部记号表示"等新要素。想要同每个女主角都培养出很深的感情的话，了解各系统的作用是非常重要的。

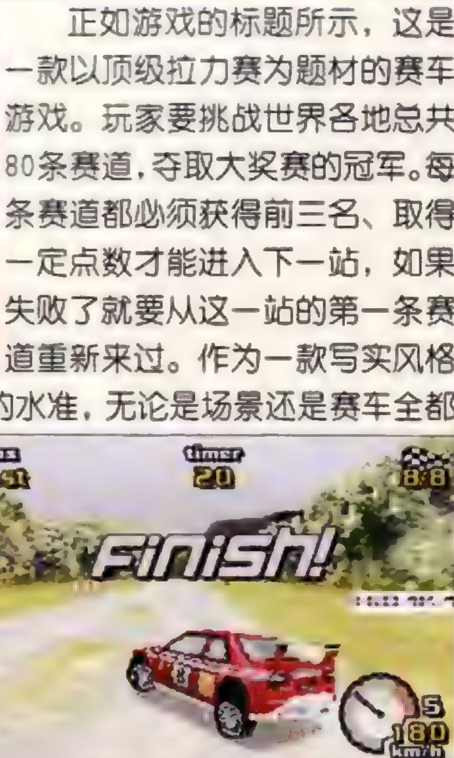


TOP GEAR RALLY SP

TOP GEAR RALLY SP	KEMCO	7月25日	★★★☆☆
GBA	トップギア・ラリーSP	RAC	UCG评分：21
	1~2人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	4800日元 对应GBA专用通信线		日版



正如游戏的标题所示，这是一款以顶级拉力赛为题材的赛车游戏。玩家要挑战世界各地总共80条赛道，夺取大奖赛的冠军。每条赛道都必须获得前三名、取得一定点数才能进入下一站，如果失败了就要从这一站的第一条赛道重新来过。作为一款写实风格的赛车游戏，游戏在画面上达到了较高的水准，无论是场景还是赛车全都用多边形即时演算，在GBA上有这种水准的画面效果也很难得了。本作也有视点切换的设定，玩家可以将视点切换到驾驶舱内，从而获得更强的临场感。而操作感是游戏做得最为出色的一点，十分细腻，任何一个轻微的指令都能在赛车上如实地反映出来。



鬼武者战略版	CAPCOM	7月25日	★★☆☆☆
GBA	Onimusha Tactics	S·RPG	UCG评分：21
	1人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	4800日元 无对应周边		日版



地图的构成和战斗方式乍看上去和《皇家骑士团2》非常相似，但是战略性就远远逊色了。作为《鬼武者》的外传，在剧情方面仍然是以打倒织田信长为目标，同样有着杂贺孙市和风魔小太郎等同伴加入。系统方面有些方面并不尽如人意，例如在敌人不同方向进攻不会对命中率等造成影响、攻击时不会受到反击等，使得战斗少了很多要素。原创的“一闪”系统有些鸡肋，在实战中用途不大。利用吸魂来强化武器装备倒是个亮点，魂不足的话可以去幻魔空间战斗赚取，甚至在战斗中获得一定魂之后直接撤退。此外在幻魔空间还能得到其他宝物，还会有超强的隐藏人物加入。



真·女神转生 恶魔混血儿 冰之书·炎之书	ATLUS	7月25日	★★☆☆☆
GBA	真·女神转生 デビルチルドレン 冰の书·炎の书	RPG	UCG评分：21
	1~2人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	4800日元 对应GBA专用通信线		日版



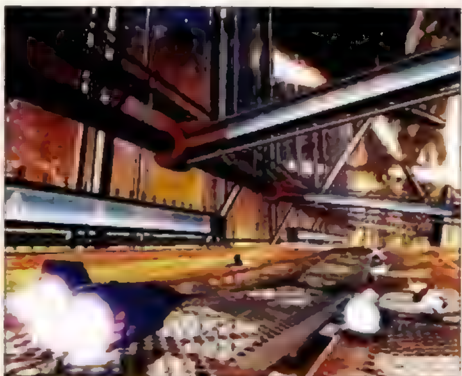
为了阻止天使与恶魔展开大决战，避免因这场战争而导致世界被破坏，身为恶魔混血儿的两位主人公展开了各自的旅程。延续该系列的传统，这次仍然是两个版本同时发卖，两个版本的主人公、登场恶魔以及流程都存在一些差异。其实本作可看做是前作《光之书·暗之书》的资料篇，剧情虽然是全新的，但游戏系统基本未变，难免给人新意不足的感觉，加之游戏的流程过于单调，玩起来投入感也不够。游戏的重点仍是在恶魔的收集上，前作共有360种恶魔登场，而本作增加到480种，要收集齐他们绝对是一件浩大的工程，当然这对于有收集欲的FANS来说肯定是好事。



F-ZERO GX	NINTENDO	7月25日	★★★★☆
NGC	F-ZERO GX	RAC	UCG评分：-
	1~4人 22格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：10万
	5800日元		日版



号称“史上最速”的近未来科幻赛车游戏《F-ZERO》的最新作，由任天堂和SEGA两大业界巨头携手开发，采用了家用机版本和街机版本联动的独特运作方式，该玩家带来了无上的速度感！游戏的速度不仅体现在时速表的显示值上，游戏中的比赛氛围才是真正让玩家感受到超高速度感的原因。各种急转弯、跳板等障碍赋予了游戏以独特的刺激感，而在比赛中能够攻击对手的设定也让人兴奋不已。《GX》作为家用机版，除了提供了多人对战的模式以外，专门为单人游戏设计了众多模式，并且和街机版《AX》存在着众多的互动要素，让人不知不觉就深陷其中。



K-1 世界格斗大奖赛 猛兽来袭！	KONAMI	7月31日	★★★☆☆
PS2	K-1ワールドグランプリ ザ·ビースト·アタック！	FTG	UCG评分：-
	1~2人 148KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：4万
	5800日元 无对应周边		日版



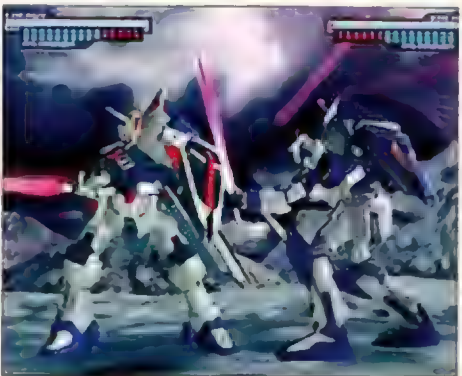
以在格斗界比较知名的赛事“K-1世界格斗大奖赛”为题材的仿真类格斗游戏。游戏采用《铁拳》式的键位分布模式，非常容易理解，而且配合方向键就能够轻松使用出多种各具特色的格斗技巧。游戏最大的特色自然就是那些在国际范围内闻名的K-1格斗冠军都会以真名出现，并且能够由玩家亲自操纵。在游戏中会收录每名选手的若干段精彩的影像，FANS绝对不能错过。本作在《2002》版的基础上新增了“名胜负”模式，玩家需要操纵各个不同的选手按照历年来K-1大赛著名比赛中的情景取得胜利，不仅拥有很强的带入感，而且也算是一种经典回顾。



机动战士高达 SEED	BANDAI	7月31日	★★☆☆☆
PS2	机动战士ガンダム SEED	ACT	UCG评分：19
	1~2人 192KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：24万
	6800日元 无对应周边		日版



由于这款作品推出的时候正值TV版动画人气冲天，所以该作也可以算是一款完全追随游戏潮流的低成本、高销量游戏。由于动画还没有播放完，所以游戏中的内容也只到了动画第35集，2个小时不到就能将游戏通关。关卡共有射击战和白刃战两种类型。操作手感不如预期想象的出色，打出连击时有种生硬的感觉。3D的引擎似乎没有什么特别之处，在表现战斗时产生的爆花和推进器的火焰、光束等看起来就像铁板一般，并没有体现任何动态的感觉。不过抛去射击战，在进行白刃战的时候，几个斩击及必杀招的连续颇有意思。另外，游戏的音乐很不错，这点值得称赞。



2003年度小编心目中的十佳游戏

GOUKI



《红侠乔伊》
《世界足球 胜利11人7》
《生化危机 逃出生天》
《至尊街头霸王II周年纪念版》
《双截龙 ADVANCE》
《瓦里奥制造》
《VR战士4进化版》
《波斯王子 时之砂》
《灵魂能力II》
《神游马力欧》

《乔伊》：毫无疑问，它是迄今为止最好的2D ACT。《胜利11人7》：能够一直玩到续作推出的游戏。《逃出生天》：必须要购入的游戏。《至尊街霸II》：完美的包装封面，诚意的定价，丰富的内容。《双截龙A》：非常令人惊讶的移植作品，实在是超乎想象的优秀。《瓦里奥制造》：打发旅途无聊时光的极品。《VF4进化版》：坚持每天至少1小时的练习。《时之砂》：在波斯王子看来，没有什么动作是他不能完成的。《灵魂能力II》：游戏出色不用多说，移植得也非常有特色。《神游马力欧》：它的发售给我了一个再次体验《MARIO64》的理由。

欲灵

欲灵	SCEI	7月31日	★★☆☆☆
PS2	HUNGRY GHOSTS	AVG	UCG评分：21
	1人 495KB 推荐玩家年龄：18岁以上		推定销量：-
	6800日元 只对应DS2手柄		日版

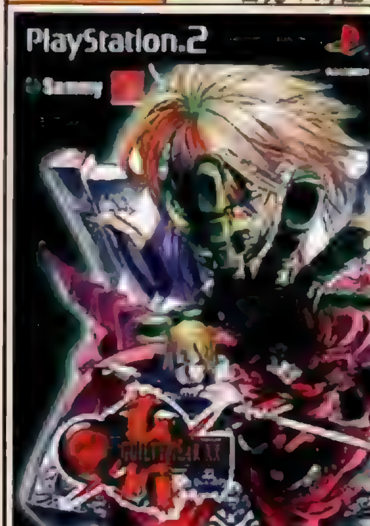


游戏的主题比较特殊：玩家要扮演一个游离于阴阳界之间的鬼魂，通过自己的探索找到通向自己未来命运的“审判之门”。因为游戏要让玩家充分体验到人死以后的感觉，所以玩家在游戏中所做的一些事情都会影响到游戏最后的结局。游戏中的一切事物都和“欲望”这个关键词挂钩，以玩家重返阳间的“生存欲”为核心将各种欲望结合在一起，创造氛围独特的游戏流程。因为题材设定的缘故，游戏的整体风格十分灰暗，不仅体现在故事本身，画面、音乐等要素也充分体现了这一点。主观视角的操作方式虽然代入感很强，但是在黑暗的游戏环境中很容易让人产生不适感。

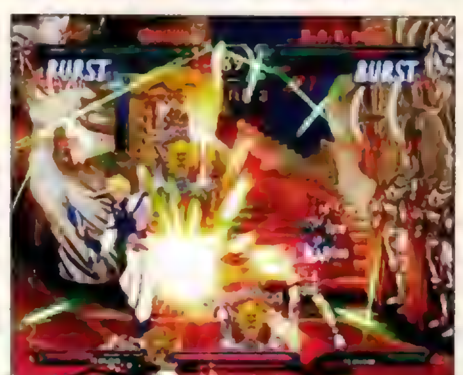


罪恶装备 XX ♯ RELOAD

罪恶装备 XX ♯ RELOAD	SAMMY	7月31日	★★★★☆
PS2	GUILTY GEAR XX ♯ RELOAD	FTG	UCG评分：26
	1～2人 72KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：8万
	3980日元 对应专用摇杆		日版



本作的街机版是日本目前最具人气的2D格斗游戏，在推出3个多月后便闪电移植PS2平台。本作增加了一个新角色，调整了角色之间的平衡，并根据街机第二次的修正版为移植蓝本，因此在完成度方面有所保证。与前作相比各方面的变更点不多，不过3980日元的低售价倒是十分合理。游戏在模式方面十分丰富，原创的M.O.M模式规则极为特别，妙趣横生。而生存模式的升级概念也让人耳目一新，其中还包含了大量的隐藏要素，只是后期难度极高。任务模式的任务数量达到100个，极具挑战性。游戏中还收录了大量精美的原画，对FANS来说更具吸引力。



八月 AUGUST

●8月1日，香港青文出版社有限公司与日本《FAMI通PS2》杂志联手为香港玩家打造的香港版《FAMI通PS2》在新书发布中心举行了新刊发售的新闻发布会。

●8月14日，3DO在美国旧金山进行了破产拍卖，虽然大多数游戏都有了新的归属，而且各买主都是当前业界大家耳熟能详的名字。

●8月14日，微软宣布Xbox后继机种决定采用ATI所生产及设计的图像处理芯片，微软原Xbox所采用的显卡是由NVIDIA生产及设计的。

●诺基亚宣布其游戏手机N-GAGE将于10月7日在欧洲及北美发售，N-GAGE的售价定为299美元，N-GAGE是一台可以播放MP3等音乐媒体的便携机器，同时又是手机，掌上游戏机。



阿拉丁

阿拉丁	CAPCOM	8月1日	★★★☆☆
GBA	ALADIN	ACT	UCG评分：-
	1人 自带记忆功能 32M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	4800日元 无对应周边		日版



同样属于CAPCOM的经典旧作移植系列，移植自SFC版同名游戏。原作游戏以迪士尼知名动作电影《阿拉丁》为蓝本进行开发，主角阿拉丁必须通过熟练运用跑、跳和扔苹果等多种能力来完成自己的冒险之旅，以平台游戏的方式再现了电影中的著名场景，看过电影之后再来玩此作更有一番滋味。值得一提的是，游戏的开发者是“《生化危机》之父”三上真司。游戏的画面和音乐完全再现了当年SFC版的原貌，尤其是其音乐让人相当怀念。因为是旧作移植，所以缺乏收集要素是一个缺点。



幻想传说

幻想传说	NAMCO	8月1日	★★★☆☆
GBA	Tales of Phantasia	RPG	UCG评分：23
	1人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：14万
	4800日元 无对应周边		日版

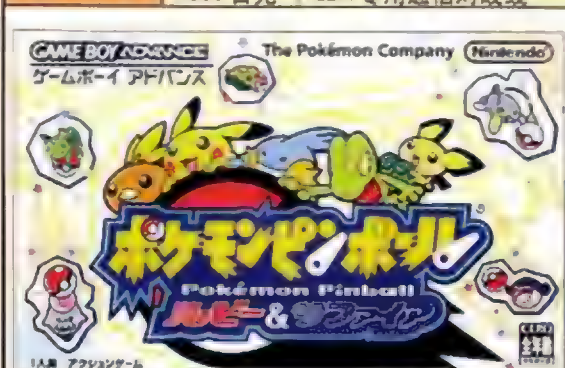


作为“《传说》系列”的起点之作，《幻想传说》在日本拥有极高的人气，这也是它一再被NAMCO复刻的原因之一。本作的系统和剧情基本上是SFC版+PS版的复刻，以SFC版的成分居多。人物和怪物形象都经过了重新绘制，而新增的地下迷宫及一段支线剧情——妖精族族长与半妖精之间持续了数千年的孤独之恋也令游戏增色不少，不过删除的某些对话和细节部分的处理，以及战斗时的手感问题令游戏的精彩度打了一定的折扣。在游戏通关后会多出一个以艾琪为主角的迷你游戏。此外，本作的动画版也将在不久以后于日本上映，FANS可千万不要错过哦。

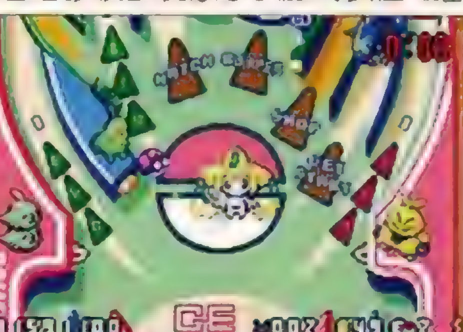


口袋妖怪弹珠台 红宝石·蓝宝石

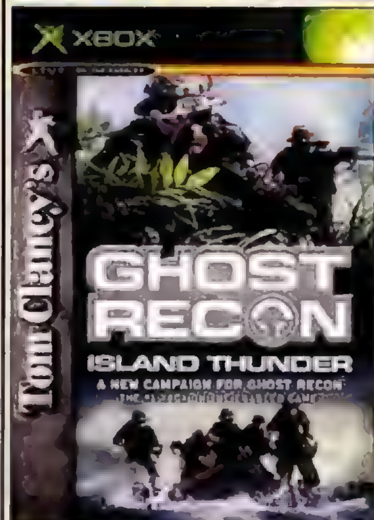
口袋妖怪弹珠台 红宝石·蓝宝石	NINTENDO	8月1日	★★★☆☆
GBA	ポケモンピンボール ルビー・サファイア	TAB	UCG评分：26
	1人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：35万
	4800日元 GBA专用通信对战线		日版



GBA弹珠台游戏的最高峰，无论是画面还是台面的设定，本作无疑都是到目前为止GBA上同类型游戏中最强的。虽然游戏只提供了两个主要台面，但是它们在障碍物的设计和对玩家操作的要求方面都有着巨大的差别，而且丰富的迷你台面以及不同台面能够捉到不同的怪物这样的设计本身已经足够吸引玩家了。游戏以在《红宝石·蓝宝石》中登场的全部201只口袋妖怪为卖点，满足了玩家的收集欲望，虽然越是珍贵的妖怪出现条件越复杂，但是对于玩家的吸引力也越大。通过GB Player和NGC手柄来实现振动功能的设计也非常有新意。



汤姆·克兰西的幽灵侦查团：闪电行动	Ubi Soft	8月6日	★★★☆☆
Xbox	Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	FPS	UCG 评分：-
	1~8人 | 硬盘记忆	推荐玩家年龄：17岁以上	推定销量：-
	39.99 美元 | 无对应周边		美版



本作的故事起因于一场发生在21世纪初期的虚拟的古巴政治叛乱。玩家在游戏中需要经历各种艰苦的战斗，最终将恐怖分子绳之以法并镇压叛乱。事实上我们可以用SLG+FPS来描述这款游戏，因为本作对战略要素的依赖度非常大，AI的配合尤为重要，你必须掌握并部署熟悉同伴的行动，与自己配合方能取得最后的胜利。这一点上，本作与那些“勇往直前”的个人英雄式FPS有很大的区别。与原PC版本相比，本作增加了8个关卡和8张全新的地图，保留了即时存档的特点，这是非常体贴的，但美版游戏在操作方面要求的难度却没有因此而减少，值得玩家去挑战。



最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	8月7日	★★★☆☆
NGC	ファイナルファンタジー クリスタル クロニクル	A·RPG	UCG 评分：24
	1~4人 | 22格	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：34万
	6800日元 | 对应NGC-GBA联线		日版



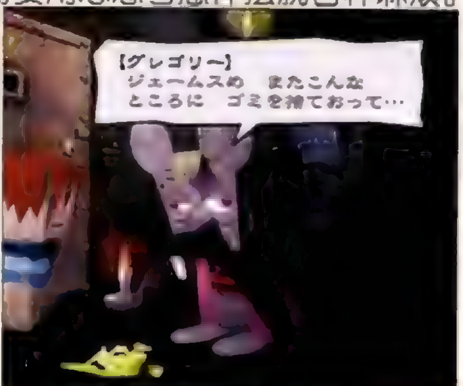
SE加入任天堂的第一款NGC游戏、第一款《FF》，这足以说明这款游戏的意义所在。联机是这款游戏最大的乐趣，玩家在电视上只能看到角色的名字与HP，而其他诸如迷宫、敌人的相关资料只会现实在GBA上，所以玩家间的交流就显得非常重要了，而玩家间的交流正是该游戏所强调的重点。另外，虽然联机是重点，但单机模式却丝毫没有让人感到无趣的地方，人性化的设计甚至让有的玩家在玩的时候觉得比多人联机时还要方便。迷宫探险是游戏的亮点，每个迷宫都做得非常精致，谜题的难度也并不是太高，的确适合与朋友一起玩。再加上动听的音乐，真的让人觉得回到了乡间。



格里格雷恐怖秀 灵魂收集者	CAPCOM	8月7日	★★★☆☆
PS2	グレゴリーホラーショー ソウルコレクター	AVG	UCG 评分：22
	1人 | 706KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	4800日元 | 无对应周边		日版



这是一款充满童趣的恐怖游戏，改编自日本朝日电视台的同名动画片。游戏的恐怖氛围营造得不错，但角色采用方块堆砌而成不免令玩家的代入感稍稍受阻。玩家需要同格里格雷旅馆中各种古怪的客人周旋，解开各式各样的谜题，按照死神的说法去收集足够多的“迷失的灵魂”以求回到原始的世界中；游戏后期的难度不小，需要用心思考怎样摆脱各种麻烦。如果玩家希望完全体验本作想表达的感觉，那么最好晚上关了灯一个人玩，这本来是CAPCOM今年暑期献给玩家的卡通恐怖作品，如果当时错过的话，在寒假里体验一下也是不错的主意。



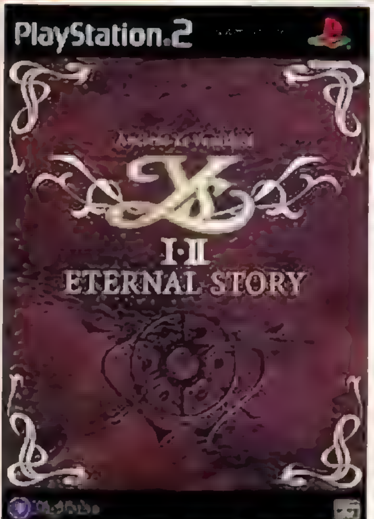
世界足球 胜利11人7	KONAMI/KCET	8月7日	★★★★★
PS2	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7	SPG	UCG 评分：28
	1~8人 | 1195KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：109万
	6980日元 | 对应PS2专用多重连接器、网络数据更新		日版



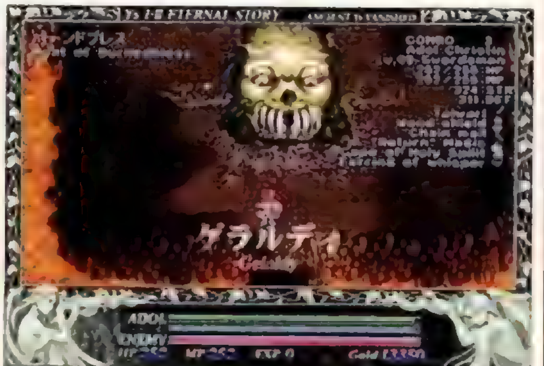
超人气足球游戏最新作，采用了新的游戏引擎让游戏的画面表现更加出色。单人玩时的核心模式MASTER LEAGUE有了很大的变化，4个赛区共计64支俱乐部球队以及大幅强化的球员交涉系统让MASTER LEAGUE更加复杂，耐玩性更高，比赛方面的节奏明显加快，更加紧张激烈，新增的“挑球过人”以及“马赛回转”也为游戏增色不少。EDIT模式更加丰富，可购买隐藏要素的“WE SHOP”更是系列首次登场。AC米兰、帕尔马、拉齐奥以及罗马这4支意甲球队以完全真实的资料出现在游戏当中，令球迷感动不已。



永远的伊苏 I+II	DiGiCube/FALCOM	8月7日	★★★☆☆
PS2	イースI+II エターナルストーリー	A·RPG	UCG 评分：24
	1人 | 1100KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	6800日元 | 无对应周边		日版



“《伊苏》系列”可以说是日本游戏历史上A·RPG类型游戏的鼻祖。该系列在全球已有240多万的销量。虽然系列中的后几作故事已经不再围绕着“伊苏”这个王国展开，但游戏游戏本身的清新风格和高素质，同样吸引了相当数量的玩家。本作是将系列最著名的前两作结合在了一起推出的家用机版本。因为是移植版，所以画面还停留在2000年前后的日本WIN-DOWS游戏水准，新加入的连击系统和新的角色令游戏增色不少。另外，游戏对动作成分的要求并不高，难度也不大，只要稍微练一下级，就可以轻松击败一路上所有的敌人。



2003年度小编心目中的十佳游戏

卡伦

《零 红蝶》
《生化危机 逃出生天》
《灵魂能力II》
《仙乐传说》
《寂静岭3》
《真三国无双3》
《星之海洋3》
《恶魔城 晓月圆舞曲》
《第2次超级机器人大战α》
《世界足球 胜利11人7》



本年度留下的遗憾实在是太多了，不是说好游戏少，而是因为由于各种繁事缠身，许多想玩的游戏都在进行了不久之后便搁置了下来。《仙乐传说》如此，《龙背上的骑兵》如此，《寂静岭3》如此，《恶魔城 真实的叹息》也不外如是。《零 红蝶》应该是本年度最让我惊喜的游戏了，除了恐怖感外，该作在各方面的表现都远远超过了前作。而《WE7》则毫无疑问是游玩时间最长之作，平时闲来无事便会拿起手柄来和GOUKI等人切磋一下。

翼神传说 苍穹幻想曲

翼神传说 苍穹幻想曲	BANDAI	8月7日	★★★☆☆
PS2	ラーゼフォン 苍穹幻想曲	A·AVG	UCG评分：23
1人 100KB	推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
6800日元	无对应周边		日版



改编自大人气的超级机器人动画《翼神传说》的游戏作品。本作的系统以“锁定”为关键词，在ACT部分和AVG部分都需要通过锁定不同的对象而产生不同的效果。游戏的剧情部分在保证统一的世界观的基础上让玩家有足够的空间发展出自己独特的情节，不仅可以看到很多原创的情节，了解原作更多的内幕，光是40种结局就已经让FANS感到疯狂了。战斗部分的感觉也比较独特，升级以后使用强力的必杀技虐杀敌兵的感觉非常爽快。游戏采用了卡通渲染风格的图像引擎，虽然整体说不上华丽，但是比较贴近原作淡雅的风格，反而显得别具一格。



召唤之夜3

召唤之夜3	BANPRESTO	8月7日	★★★☆☆
PS2	サモンナイト3	S·RPG	UCG评分：25
1人 92KB以上	推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：24万
6800日元	无对应周边		日版



首先要请大家注意，BANPRESTO并不是一家只会做“《超级机器人大战》系列”的公司。这款同样出自BANPRESTO之手的游戏绝对是让你体现新感觉的S·RPG。一直以来，召唤兽在RPG的世界观中都是一个非常精彩的点缀，就好比“《最终幻想》系列”一样。而本作的卖点就是以召唤兽为中心所展开的一系列故事。召唤兽在故事当中所扮演的并不是一个战斗的道具，而是拥有自己性格的活生生的动物。游戏中除了会出现大量的各种属性召唤兽外，曲折的剧情也是该游戏在日本叫好的地方。只可惜在中国尚欠人气，希望玩家们能一试此作。



超级机器人大战D

超级机器人大战D	BANPRESTO	8月8日	★★★★☆
GBA	スーパーロボット大战D	S·RPG	UCG评分：26
1人 自带记忆功能 64M	推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：20万
4800日元	无对应周边		日版



系列第4作。画面上已接近GBA的最高水准，动作的细致程度也有很大提高。首次出现的奖励关可以说是本作的最大创新，不少关卡需要对《机战》的各项系统有全面掌握才能顺利完成，援护、分离合体、补给、歌唱、变形，甚至要利用同伴被击落来提升气力，以获得最后一击的能力……另外本作新加入的《MACROSS 7》也是一次尝试，除了攻击本作品中的敌人外，这些同伴就只能使用“歌”来对我方其他同伴进行援护，使得战术有一定的变化。真龙盖塔的初次登场也有相当魄力的演出，和真盖塔的合体攻击让人印象深刻。不过掌机上的《机战》至今都还没有图鉴模式。



洛克人EXE 战斗芯片大奖赛

洛克人EXE 战斗芯片大奖赛	CAPCOM	8月8日	★★★☆☆
GBA	ロックマンエグゼ バトルチップGP	卡片战斗	UCG评分：-
1～2人 自带记忆功能 64M	推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：4万
4800日元	GBA专用通信对战线		日版

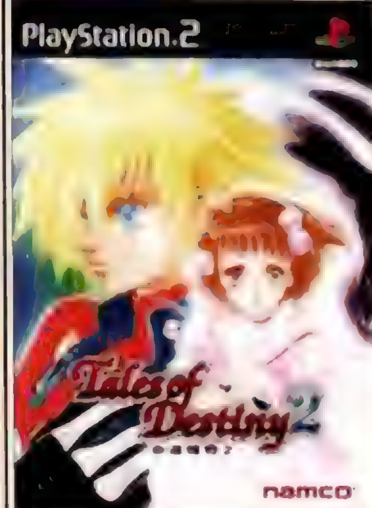


与GBA的原创A·RPG作品“《洛克人EXE》系列”具有相同世界观设定的卡片对战游戏。与时下流行的卡片游戏的基本游戏方式完全不同，本作更加强调在战斗开始前和战斗中对于卡片顺序的安排，因此有着独特的乐趣。不过也因此缺少了其他卡片游戏根据战斗情况随时应对的快感。游戏中的卡片完全取材自系列作品中的战斗芯片，加上同样的角色以及芯片传输时间槽等要素，不管是新老玩家都会觉得它非常有趣。游戏的画面和音乐都比较优秀，不过总体来说和其他纯卡片对战类的游戏一样，流程显得比较单调，大概只有老玩家和卡片游戏爱好者会比较喜爱。



命运传奇2

命运传奇2	NAMCO	8月14日	★★★★★
PS2	TALES OF DESTINY 2	RPG	UCG评分：26
1～4人 61KB以上	推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
990元新台币	对应PS2专用多重连接器，汉语字幕，日语语音		中国台湾版



本作的日文版是2002年年末NAMCO的超级大作，不但剧情出色，隐藏要素也非常丰富。80余万套的销量证明其地位即使在日本也是数一数二的，此番推出繁体中文版实在是华人玩家的福音。游戏采用中文字幕、日文语音，所采用的中文字体非常好看，所有过场动画下均加有字幕。若不是翻译略有瑕疵，可称完美。单从文字量而言，本作就远远大于PS2上其他中文游戏，在全中文的友好界面下，玩家自然而然就会有找所有NPC对话的冲动。日文版的BUG被中文版基本上都继承了过来，这点有些令人失望。但本作绝对是喜爱RPG的PS2玩家的必玩之作！



怪物农场4

怪物农场4	TECMO	8月14日	★★☆☆☆
PS2	モンスターファーム4	SLG	UCG评分：22
1人 230KB	推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：18万
6800日元	无对应周边		日版

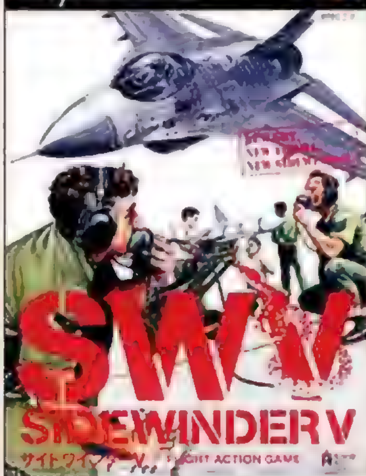


使用CD光盘召唤出各种各样的怪物，想必每一个玩家都会觉得很有趣吧！TEMCO的这款育成AVG游戏《怪物农场4》可以帮你实现这个愿望。玩家在游戏中除了培养各种各样的怪物，让他们在怪物大赛中赢取荣誉外，还需要带领它们到各个冒险地区去搜索宝物。只要赚到了资金，就可以改建自己的怪物农场或者增加设备。基本系统比较简单，只要在日程表中合理安排好怪物们的行程（训练、冒险和休息），怪物们就自然会越变越强。由于本作的平台在PS2上，所以除CD-ROM外，各种DVD-ROM也可以通过神殿的“再生”选项制造出各种各样的怪物。

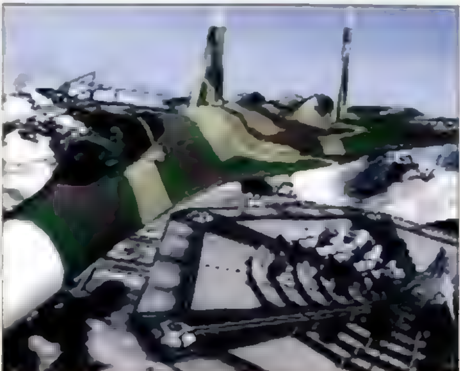


响尾蛇 V

响尾蛇 V	ASMIK	8月21日	★★☆☆☆
PS2	SIDEWINDER V	SLG	UCG 评分：-
	1～2人　639KB　推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：2.5万
	6800日元　只对应DS2手柄，对应飞行摇杆，对应i.LINK		日版



人气的飞行射击游戏的最新作，获得全新进化之后的本作更具有真实感了。精心制作的开场动画很引人注意，不但具有怀旧的感觉，又具有一种新鲜的感觉。游戏中本篇虽然只有18项任务，但是玩家如果在执行任务时满足一定的条件就可以进入隐藏的关卡。游戏中共有19架战机，全部都是现实中存在的战机，如具有超高人气的F22、A10以及可垂直起降的鹞式II等等。进行空战还可以选择僚机，并能对僚机下达一些指令，从而让僚机更好地配合团体空战。完成任务时还可以欣赏到精彩的影像，不要漏过了。游戏还可以对应I.LINK实现对战或是合作战，增加了游戏的耐玩度。



新约圣剑传说

新约圣剑传说	SQUARE ENIX	8月29日	★★★★☆
GBA	新约圣剑传说	A·RPG	UCG 评分：23
	1～2人　自带记忆功能　128M　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：32万
	5800日元　对应GBA专用通信对战线		日版



本作是以1991年在黑白GB上发售的《FF外传 圣剑传说》为蓝本而重新制作的游戏，无论是画面还是系统还是音乐还是剧情都大幅强化，其实本作完全可看做是一款套用了GB版《圣剑传说》剧情的全新作品，SQUARE旗下的众多名制作人精心打造出了这款勾起老玩家感动回忆的的作品。游戏在原来男主角单线剧情的基础了又加入了女主角的剧情，选用不同的主角游戏的流程会存在不少差异，玩家可以从两个不同的角度了解到整个故事的完整剧情。系统方面融合了该系列的多项要素，比如环状菜单、武器打造、种植果实等等，完成度非常高。



仙乐传说

仙乐传说	NAMCO	8月29日	★★★★★
NGC	テイルズ オブ シンフォニア	RPG	UCG 评分：26
	1～4人　3格　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：29万
	6800日元　无对应周边		日版



即使说该游戏是目前为止NGC上的最强RPG也毫不为过，无论从情节上还是从系统上都将"《传说》系列"推向了一个新的高峰。该游戏在战斗系统方面进行了一次系列的改革，即从以前的单线形战斗系统改成了多线形战斗系统。由于游戏是采用了全3D的战斗，所以在纵深感上大大加强了。采用多线形战斗系统让战斗时的变数也大大增加，不过带来的战术增加也使得玩家在玩的时候始终充满激情，而不会觉得无聊，从这一点可以说明这次的改革是成功的。在剧情上，该游戏可以说是历代最好的！亲情、友情、爱情，这三要素被描绘得入木三分，丝毫没有落入俗套之感。



九月 SEPTEMBER

●9月8日，SCE宣布PS2的出货量已经达到了6000万台。去年同期，也就是2002年9月，PS2的出货量为4000万台。从PS2在日本的最初发售时间2000年3月4日算起，PS2共用了约3年半的时间就达成了6000万台出货量的成绩。

●任天堂于9月24日正式公布，NGC主机从9月25日起在美国的价格正式下调为99.99美元（约为830元人民币），从而让NGC与其他两台主机（Xbox及PS2）的价格差距扩大为80美元。

●中国新闻出版总署9月13日公布了《关于在游戏出版物中登载〈健康游戏忠告〉的通知》，规定今后在所有电子游戏出版物和互联网游戏出版物中，必须在画面的显著位置全文登载《健康游戏忠告》。凡未按通知要求登载《健康游戏忠告》的游戏出版物，将一律停止出版、运营和销售。

●2003年9月26～28日，日本东京游戏展2003（TGS2003）于日本幕张的国际会展中心举行。TGS2003盛况空前，不但参展的厂商数是TGS展以来最多的109家，前来参观的人数也是TGS展以来最多的，达到了15万零99人。

机动战士高达 相会在宇宙

机动战士高达 相会在宇宙	BANDAI	9月4日	★★★★☆
PS2	机動戦士ガンダム めぐりあい宇宙	ACT	UCG 评分：24
	1～2人　340KB　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：58万
	6980日元　对应硬盘、网络对战		日版



本作是2000年BANDAI推出的《机动战士高达》的续作。大家可以简单地将它们一个看作"地上篇"，一个看作"宇宙篇"。本作的打法与《逆袭的夏亚》十分相似，全部战斗都在宇宙中进行，因此"飘浮"的感觉可能会令许多喜欢地面战的玩家感到不适应。游戏的模式非常丰富，从故事模式到网上对战一应俱全。其中最引人注目的，恐怕要数高达作品中第一次被游戏化的"SIDE故事"模式了。如果每个模式都想要玩个熟练的话，没有二三十个小时恐怕是拿不下来的。游戏中收录了百余种机体和大量的FANS向动画，喜欢高达的玩家是绝对不可错过的！

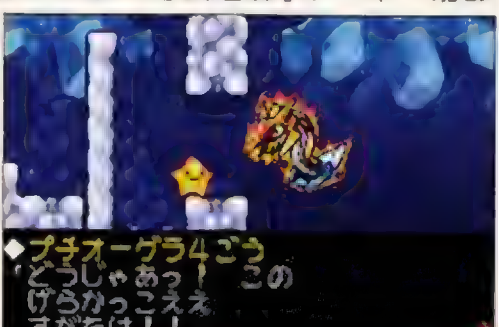


传说的斯塔菲 2

传说的斯塔菲 2	NINTENDO	9月5日	★★☆☆☆
GBA	传说のスタフィー2	ACT	UCG 评分：20
	1人　自带记忆功能　128M　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：29万
	5800日元　无对应周边		日版



可爱的星之王子斯塔菲第二次登陆GBA平台，又在大海中展开了冒险。与前代相比，游戏的玩法没有太大变化，标准的横版过关动作游戏，强调通过简单的操作来完成各种动作、通过各个舞台的乐趣，简单中蕴含技巧。游戏的风格依然清新，充满童话风格的画面给人很温馨的感觉，斯塔菲的动作也极尽可爱之能事，一举一动都让玩家感受到他的调皮和乖巧。这次斯塔菲增加了3个新动作，分别是下蹲滑行、二段跳和流星落，操作上也有了更多的技巧。不过游戏的剧情和人设过于幼稚，难度相对也较低，玩起来有点缺乏激情和挑战性。



auto modellista U.S. turned	CAPCOM	9月11日	★★☆☆☆
PS2	アウトモデリスタ ユーエスチューンド	RAC	UCG评分：20
	1人 239KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	4800日元 无对应周边		日版



这是CAPCOM的首款3D赛车作品《auto modellista》的美版逆向移植版，在赛道、车辆甚至操作方面都有了精细的改良和长足的进步。运用卡通渲染技术是这款游戏的卖点所在，车辆、背景与赛道的结合非常完美，但游戏操作性本身并没有太多的可取之处。Garage Life模式是本作的灵魂所在，玩家需要掌握一定的车体"育成"要素，并对比赛的隐藏奖励有所了解方可顺利进行下去。游戏还附赠了两段影像，分别是《BIOHAZARD：OUTBREAK》和《MONSTER HUNTER》的影像介绍。



龙背上的骑兵	SQUARE ENIX	9月11日	★★★★☆
PS2	DRAG-ON DRAGOON	A·RPG	UCG评分：24
	1人 41KB 推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：27万
	6800日元 只对应DS2手柄		日版



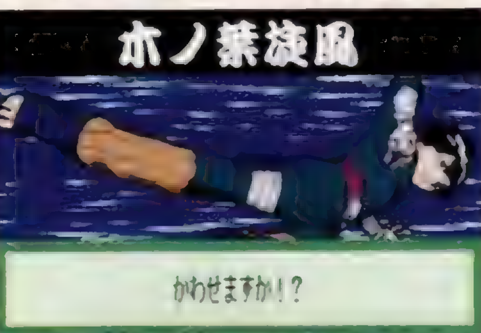
一款对传统A·RPG具有重新审视及颠覆意义的话题之作，因为知名厂商旗下的原创作品而颇受关注，也因其世界观过于阴暗及战斗方式与某些名作较为相似而受到非议。不过游戏的整体素质相当高，画面的阴冷色调与音乐的古典风格极具感染力，地上战与空中战的有机结合展现了宏大的战斗场面。角色及武器成长系统十分特别，多达65件武器的收集过程是游戏中最大的乐趣。故事流程以章节形式推进，具有多线剧情及5种结局。剧情内涵深邃，人物刻画细腻，充满悲剧色彩和哲学性。由于其中包含了人性、伦理、宗教、暴力、心理暗示等多方面内容，受众群体有一定的限制。



火影忍者 NARUTO 木之叶战记	TOMY	9月12日	★★☆☆☆
GBA	NARUTO ナルト 木ノ叶战记	S·RPG	UCG评分：22
	1人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：10万
	4800日元 对应GBA通信对战线		日版



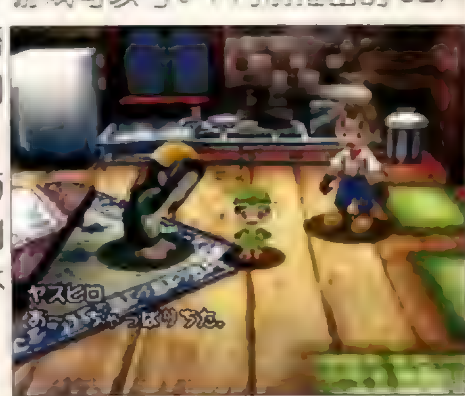
把原作漫画改编成S·RPG游戏确实是本作最有意思的一部分。故事采用了漫画中的第一集开始到中忍测试这一部分剧情作为游戏的全流程，同时也新加入了一些细微的原创剧情。系统非常简明，以忍术、体术和幻术代替了一般S·RPG的魔法、技能和特技，而一般S·RPG里的SP和MP在这里就转换成"查克拉"。这不但是让看过原作的玩家更有亲切感，还给玩家带来了新意。角色升级后所得到的技能点数可以用于学习新的"术"，道具也可以进行组合，令战斗有更多的变化。流程非常简洁，分为战斗、休息、发展剧情这3步走，因此适合任何年龄的玩家。



牧场物语 美妙人生	MMV/VICTOR	9月12日	★★★☆☆
NGC	牧场物语 ワンダフルライフ	SLG	UCG评分：24
	1人 15格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：8万
	6800日元 对应NGC-GBA专用通信线		日版



虽然不是系列正统的第4作，但游戏的变化相当大。本作的重心已不在牧场，而是主人公的一生。游戏分为6章，完整地讲述了主人公从恋爱、结婚、生子直到安享晚年的一生，游戏时间长得可怕。本作采用真实时间制，时间的变化、天气的莫测、季节的变迁制作得非常真实，再加上时时变化的自然风光，令人有身临其境的感觉。游戏可以与6个月前推出的GBA版《牧场物语 矿石镇的同伴们》联动，联动后会引发很多新的事件，并能与GBA版的世界进行简单交流，相当有创意。缺点在于游戏时间过长，但变化不多，玩到后期会有单调的感觉。



龙与地下城：英雄	ATARI	9月17日	★★★☆☆
Multi	Dungeons & Dragons: Heroes	RPG	UCG评分：-
	1～4人 硬盘记忆 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	49.99美元 对应机种为Xbox、NGC、PS2（以上信息为Xbox版）		美版



进入那魔法与怪兽的世界吧，这里有财宝、陷阱，有善良、邪恶，同时这里也是一个创造英雄的世界。喜欢《龙与地下城》角色扮演游戏的玩家可千万不要错过本作了。《龙与地下城》本身就是一个具有完善之极世界观设定的桌面角色扮演游戏，因此将之引入到游戏中来以后各种设定的沿袭也就水到渠成。本作使用《龙与地下城》第三版的规则来进行游戏，包括技能的设定及角色的成长系统，而游戏中的怪兽既包括了传统的怪兽，也包括最新的《龙与地下城》怪兽。游戏对应最多4人同时进行游戏，4人一同与怪兽自由合战，互相帮助，可想而知这样的角色扮演游戏会变得多么有趣。



2003年度小编心目中的十佳游戏

《马里奥和路易RPG》
《恶魔城 晓月圆舞曲》
《新约圣剑传说》
《超级机器人大战D》
《火焰之纹章 烈火之剑》
《最终幻想战略版ADVANCE》
《ORIENTAL BLUE 青之天外》
《召唤之夜 铸剑物语》
《瓦里奥制造》
《SD高达G世纪ADVANCE》



《马里奥和路易RPG》是我今年评的惟一一个10分游戏，的确被它征服了，搞笑的风格，轻快的节奏，良好的手感，实在是一款不可多得的佳作。而《晓月》同样是一款让我沉迷的游戏，当初玩这款游戏玩得不想睡觉，很少能有游戏能让我这样了。《新约圣剑》是一款让我期待了好久的游戏，结果它并没有让我失望。而几款S·RPG游戏《烈火之剑》、《机战D》、《FFTA》都让我花了好几十小时的时间通关，不过都没有时间来玩二周目。《瓦里奥制造》创意十足，最令人惊喜。

魔界英雄记马克西莫 机械怪兽的野心	CAPCOM	9月18日	★★★★☆
PS2	魔界英雄记マキシモ マシンモンスターの野心	ACT	UCG评分：24
	1人 / 400KB / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：2万
	6800日元 / 无对应周边		日版



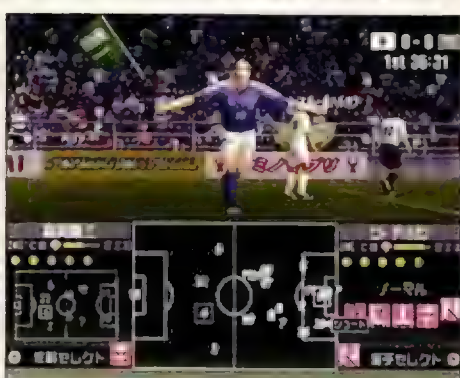
纯动作的游戏《马克西莫》的续作再度载誉归来！游戏的手感综合体现了CAPCOM在动作游戏制作方面多年积累而来的经验，爽快感、流畅度、打击感与协调性都是非常到位的，而且游戏视角的默认状态让玩游戏的人能够充分感觉到制作人员在拿捏3D场景构成上的非凡造诣，手心出汗的理由就在于惊心动魄的视点变化与跳跃操作的提前判断。完成度的设定是多次挑战游戏的动力。而就游戏整体的难度而言，NORMAL难度比较贴近普通玩家的操作水平，而HARD难度则是充分考验玩家操作水平的指标，对动作游戏有信心的玩家请务必要体验一下！



足球教练 FORMATION FINAL	KONAMI	9月18日	★★★☆☆
PS2	サッカー监督采配シミュレーション FORMATION FINAL	SLG	UCG评分：21
	1人 / 628KB / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：1.5万
	6800日元 / 无对应周边		日版



这是KONAMI向足球策略类游戏进军的一次尝试，与流行的"《冠军足球经理》系列"和"《创造职业球会》系列"不同的是，本作的重点并不在于对于球会的经营方面，而是在于比赛时的指挥及日常的训练部分。在比赛中，玩家可以向己队场上的所有球员下达指示，而阵型的设定也会对比赛的结果有很大的影响。特别值得注意的是，在足球杂志中拥有非常高人气的足球专业杂志《周刊足球》以及《世界足球杂志》也参与了这款游戏的制作。杂志参与游戏制作这在日本是不太多见的。在足球专刊的协作下，选手资料方面的设定十分到位，也因此让玩家拥有更高的投入度。



亚克传承 精灵之黄昏	SCE	9月25日	★★★★☆
PS2	ARC THE LAD 精灵の黄昏	RPG	UCG评分：24
	1人 / 160KB / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	新台币1050元 / 中文字幕、日语配音		中国台湾版



被称为SCE的"RPG双璧"之一的《妖精战士》最新作的中文版。故事讲述的是名叫卡克和达克的兄弟俩分别为了人类和魔族而战的经历。也号称是"光与暗交织的RPG"。总体来说，游戏的画面属于冷色调，与其他RPG类型的游戏相比较，总有一种"冷清"的感觉。SLG式的战斗方式给予了玩家更多的战斗空间，但同样也因此而浪费时间。耐心不足的人或许会因此而失去玩下去的动力。游戏的剧情比较吸引人，这点是只有亲身玩过的人才能体会到的。语音部分非常少，这点不太令人满意。但作为目前PS2上少有的中文RPG之一，其可玩性还是很高的。



真·三国无双3 猛将传	KOEI	9月25日	★★★★★
PS2	真·三国无双3 猛将传	ACT	UCG评分：27
	1~2人 / 150KB以上 / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：52万
	4280日元 / 对应硬盘，联动《真·三国无双3》		日版



本作是《真·三国无双3》的资料篇，除了增加修罗、列传两大模式外，联动后还可以玩到《真·三国无双3》的全部内容。列传模式取材于原著并加以改编，完全再现了42位武将的得意事迹；修罗模式则是经过精心设计的生存模式，代表着系列未来的发展方向。游戏追加了达人级难度，在此难度下电脑的攻防能力和AI水平大幅强化，适合上级者挑战。新增的第11级武器使得收集要素更加丰富，拿武器的过程也充满了乐趣。为人诟病的拖慢现象在本作中得到了极大的缓解，不合理的一骑讨设定也得到了改善。由于是资料篇，因此没有追加新角色和新战场，算是一个小小的遗憾。



十月 OCTOBER

●10月7日，索尼公布新型娱乐机器PSX的具体型号，两款型号PSX之间除了硬盘容量的差别外，就没有其他机能方面的区别了。

●10月10日，日本媒体公布了2003财政年度上半期（2003年4月1日~9月30日）各厂商软件销售额的排名，任天堂、KONAMI及SQUARE ENIX位列前三甲。

●10月8日，诺基亚在全球众多地区同步上市游戏手机N-GAGE。

●SCEE于10月28日公布，极具创意的PS2输入装置EYE TOY的相关游戏第一作《EYE TOY：PLAY》已经在欧洲售出了100万套。



●2003年10月30日，第七届CESA GAME AWARDS大奖颁奖仪式召开，这次的大奖出现了有史以来第一次两款作品同时获得最优秀奖的情况，《最终幻想XI》与《太鼓之达人》共同获得。

ENERGY AIRFORCE aimStrike!	TAITO	10月2日	★★☆☆☆
Xbox	エナジーエアフォース aimStrike!	SLG	UCG评分：-
	1人 / 记忆要求不详 / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：4万
	6800日元 / 对应飞行摇杆、头戴式显示器		日版

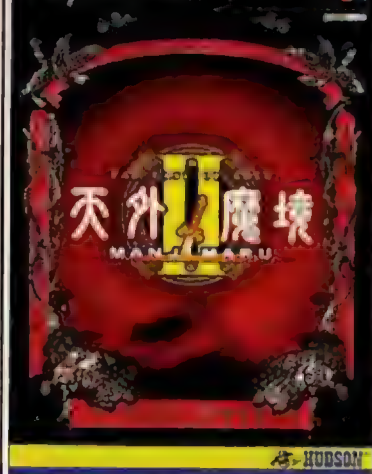


全面追求真实感的空战游戏，TAITO更号称本作从机体的动作、性能，到驾驶舱的设计，其真实感方面均超越了PC上的同类游戏。在登场的战机中，除了前作的F-16、F-16UD、F/A-22、X-35、F-35之外，本作又根据玩家的投票调查，新增加了F/A-18、A-10、F-15等战机。如果玩家有前作的通关记录的话，那么就可以直接在本作中使用前作出现过的所有机体。而为了追求更高的真实感和投入度，本作对应由索尼专门为PS2生产的头戴式显示器（Head Mounted Display，型号为PUD-J5A），可模拟战机中360度观看的视点，售价高达6万日元……要投入度还是要钱？



天外魔境II

天外魔境II	HUDSON	10月2日	★★★☆☆
Multi	天外魔境 II MANJI MARU	RPG	UCG 评分：24
	1 人 / 84KB / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：16 万
	4980 日元 / 对应 NGC、PS2（以上信息为 PS2 版）		日版



PC-E上的名作终于移植到PS2和NGC上，画面上稍有强化，系统上也有些小的变化，例如增加了地图显示等等，但是总的来说，这只是一个比较中规中距的移植版，而不是类似《生化危机》那样的重作版本。本系列向来以浓郁的日本风味、为人称道的剧情等取胜，即使今日看来也觉得引人入胜。不过毕竟是多年以前的游戏了，不少系统和操作都会使得现在的玩家不太习惯，例如身后拖着一堆人走路、看不到己方的战斗画面、数量有限的携带道具等等。当年震撼登场的动画也没有太多加强，不过还是值得一看，有时候还会因选择不同而看到不同的动画，想要收集全部的动画随时观看也是要花费一些精力的。



沙漠风暴II 重返巴格达

沙漠风暴II 重返巴格达	PIVOTAL GAMES	10月8日	★★★☆☆
Multi	Desert Storm II - Back to Baghdad	FPS	UCG 评分：23
	1~4 人 / 硬盘记忆 / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	39.99 美元 / 对应机种为 Xbox、PS2（以为信息为 Xbox 版）		美版

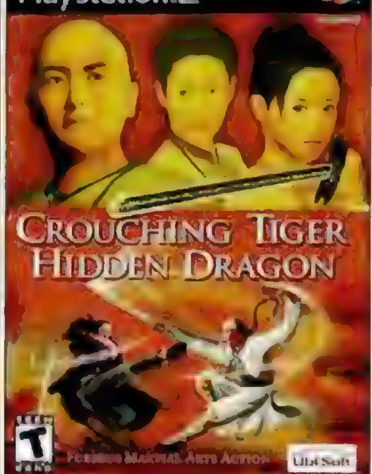


曾经在PC平台上受到许多玩家好评的游戏续作。充分地集合了主观视点射击和团体作战要素，这一系列尤其强调团体配合。4个装备、性能均不相同的特种兵要在相互配合下完成各种艰巨的任务。在游戏系统方面，基本保持了一代的风格，没有什么大的变化，可以说，如何默契地相互配合才是游戏的关键。游戏强调的是现实战争和写实性，所以少了其他一些同类型游戏的科幻色彩和爽快感。1个人玩时，需要分别控制4个角色，而多人尤其是4人玩时，则可分别控制一名角色。互相讲究配合的乐趣在多人游戏时体现得尤为明显。



卧虎藏龙

卧虎藏龙	UBISOFT/元气	10月9日	★★☆☆☆
Multi	Crouching Tiger Hidden Dragon	ACT	UCG 评分：21
	1 人 / 279KB / 推荐玩家年龄：13 岁以上		推定销量：-
	49.99 美元 / 对应机种为 PS2、Xbox（以上信息为 PS2 版）		美版



本作由对中国电影界有着特殊意义的武侠名片《卧虎藏龙》改编而成。游戏在画面与人物建模方面水准一般，但采用的电影原声音乐感觉较为出色。本作基本忠实于电影原著，故事模式以分角色的关卡形式进行，三位角色的特点十分鲜明。系统方面有一些创新，独特的格挡与必杀技系统使游戏具有一定的表演性。本作的缺点也比较明显，游戏的操作比较繁琐，不易上手；虽然采用了中文语音，但配音水准相当业余；3D动作游戏中经常出现的视角问题在本作中非常突出。但由于本作中收录了约40分钟的精彩电影片段，隐藏要素也较丰富，因此依然有可圈可点之处。



超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险

超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险	SEGA/SONICTEAM	10月9日	★★★☆☆
NGC	ジャイアントエッグ ビリー・ハッチャーの大冒险	ACT	UCG 评分：24
	1~4 人 / 2 格 / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：1.5 万
	6980 日元 / 对应 NGC-GBA 专用通信线		日版



同样出自SONICTEAM之手的本作，无论从风格上和系统上都与同社的《索尼克大冒险》十分相似。在游戏中，主人公比利并不能直接攻击敌人，要滚动身前的鸡蛋才能实现攻击动作。打倒敌人或者破坏一些障碍物后会出现水果，如果给蛋喂这些食物，蛋就会越来越大，最后会有"孵化物"破壳而出。根据蛋的花纹，从蛋里出来的东西也会有所不同，有些是装备、有些是蛋兽，也有可能会是奖命的道具。谜题难度和对操作的要求都属于中等，适合各年龄层的玩家。游戏角色和画风可爱异常，气氛也十分轻松，这也是游戏的卖点之一。



侍道2

侍道 2	SPIKE	10月9日	★★★☆☆
PS2	侍道 2	A·AVG	UCG 评分：24
	1 人 / 114KB / 推荐玩家年龄：15 岁以上		推定销量：22 万
	6800 日元 / 无对应周边		日版



曾经大受好评的日本"时代剧"游戏的续作。游戏的画面比起前作来说并没有什么大的提高，但游戏的创意还是一流：主人公要扮演一位浪迹天涯的无名武士，在限定的时间内在一个名叫"天原"的城镇类自由活动。在这段时间里，玩家既可以扮演一名维持正义、铲除邪恶的剑客，也可以与当地的恶人狼狈为奸，干些丧尽天良的坏事，甚至还可以做一名野心勃勃、为所欲为的黑帮老大。虽然前作的高自由度到了本作中有所下降，但14个结局、超多的路线分支依然是本作的一大卖点；锻刀系统的强化以及道具、配音的增加，令游戏增色不少。读盘速度慢是游戏的最大缺点。



2003年度小编心目中的十佳游戏

《实况棒球 10》
《最终幻想 水晶编年史》
《最终幻想战略版 ADVANCE》
《召唤之夜 3》
《索尼克英雄》
《实况棒球口袋版 6》
《瑞奇与叮当 2》
《真·三国无双 3》
《星之海洋 3》
《圣剑传说》



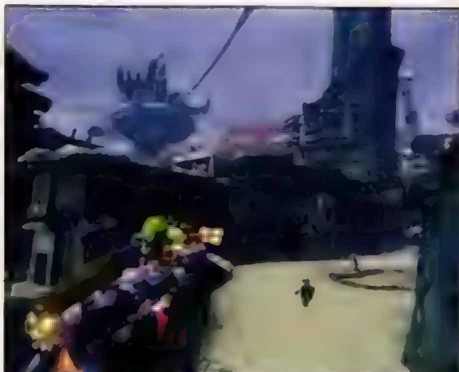
纵观本年内数款大作的续作，的确有不少可圈可点之处。如《无尽沙迦》、《洛克人 X7》、《妖精战士 诸神的黄昏》和《星之海洋》，虽然在推出前都引起了不少轰动，但游戏本身却存在了不少遗憾。但觉得这些作品丝毫没有影响本年的游戏热潮，像《瓦里奥制造》和《红侠乔依》等突然冒出的"新星"也为玩家带来了不少感动。而经典作品的"复出续作"《双截龙》、《波斯王子》也勾起了老玩家童年的美好回忆。期待明年的数款大作！

杰克II 背叛者

杰克II 背叛者	SCEA/NGUGHTY DOG	10月14日	★★★★★
PS2	Jak II Renigade	ACT	UCG评分：28
	1人 1151KB 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	49.99 美元 无对应周边		美版



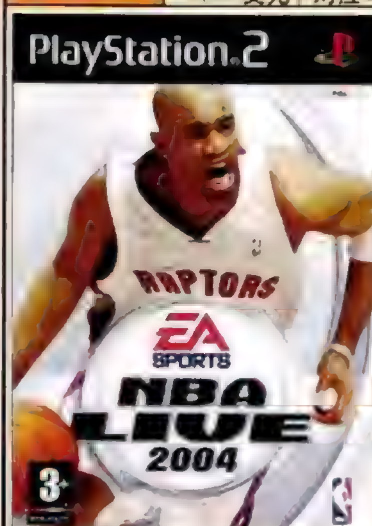
大名鼎鼎的顽皮狗开发的全新动作游戏，《杰克和达斯特》的续作。既然顽皮狗来开发，其人物动作的流畅自是不必多言的。游戏的玩法很丰富，摩托艇及滑板是两种主要的交通工具，凭此玩家可以尽情享受游戏所带来的速度感；新加入的4种枪械用起来相当爽快，而枪械也是战斗中的主力武器。依照传统，杰克和达斯特两个主角活宝般的搞笑表演仍然穿插其中，让人每每在激战之余能爆笑一次。



本作的画面堪称PS2上最华丽的游戏画面之一，尤其是庞大的主冒险舞台港都市，其间美丽的景色令人咋舌。游戏挑战性极高，尤其适合对动作游戏有自信的玩家。

NBA Live 2004

NBA Live 2004	EA Sports	10月15日	★★★★☆
PS2	NBA Live 2004	SPG	UCG评分：-
	1～4人 212KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	49.99 美元 对应DS2，另有Xbox和NGC版		美版

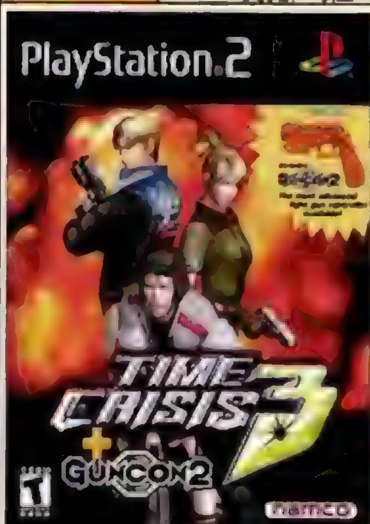


EA Sports每年必出的招牌系列之一。比起前一作来又有了更多的进步。队员自然是全实名登场，并采用了官方最新资料。从画面来看，队员脸部的刻画更加细腻逼真，动作更为流畅。连观众都不再是无谓的陪衬，根据场上形势会有不同的反应。操作方面十分容易上手，在上一作中初次登场的“Free Style”操作模式在本作中再次强化，丰富了游戏的可看性和可玩性。整个游戏在节奏把握方面和现场气氛方面做了细微的调整，让玩家一开始就好似投入到真实的NBA赛场之中。对于体育游戏和NBA的双重爱好者来说是不二之选。



化解危机3

化解危机3	NAMCO	10月15日	★★★★☆
PS2	TIME CRISIS 3	光枪STG	UCG评分：25
	1～2人 210KB 推荐玩家年龄：13周岁以上		推定销量：-
	49.99 美元 对应GUNCON2、i-LINK		美版

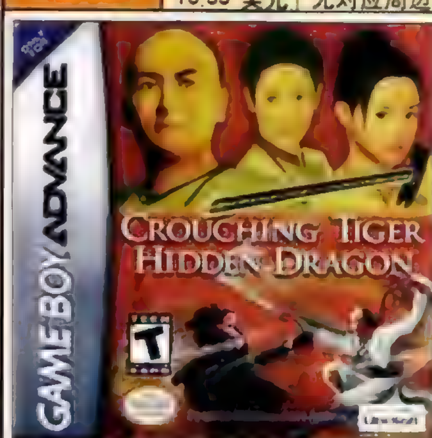


南梦宫招牌光枪系列《化解危机》自1995年诞生以来，正统第三作的家用机版终于移植。画面方面比起街机版有一定缩水，但众多原创模式与隐藏要素却显示出厂商的诚意，也秉承了南梦宫“120%移植”的优良传统。本作在系统方面与前作最大的不同是可以更换武器，使战斗的变化更为丰富。游戏模式方面除了完全移植的街机模式外，还有完全原创的“营救任务”模式，玩法与街机模式有很大的不同。而隐藏模式“危机任务”更是以超高的难度与挑战性展现了使用光枪才能体会到的游戏精髓。本作具有很强的临场感与爽快感，是难得的光枪射击精品。



卧虎藏龙

卧虎藏龙	UBISOFT	10月16日	★☆☆☆☆
GBA	Crouching Tiger Hidden Dragon	ACT	UCG评分：20
	1人 密码记忆 64M 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	19.99 美元 无对应周边		美版



根据同名电影改编而来的本作是一款标准的横版卷轴动作游戏，游戏主角为玉娇龙，玩家要操纵她在5大舞台、二十多个小关之内杀敌前进，直到最后打败最终BOSS——碧眼狐狸。由于根据电影改编，所以游戏中经常会出现电影的剧照来作为过场剧情介绍，让看过电影的玩家能感到一丝亲切。玉娇龙的动作花样还算丰富，除了普通的必杀技，内力槽蓄满后还可以释放三种不同的超必杀技，也有连续技的概念，将敌人挑空后可继续追打。不过游戏的手感很差，剑砍到敌人身上也缺少命中感，再加上敌人类型、场景类型、音乐都较为单调，游戏玩起来让人沉闷。



炸弹人杰特斯 游戏大全集

炸弹人杰特斯 游戏大全集	HUDSON	10月16日	★★☆☆☆
GBA	ボンバーマンジェッターズ ゲームコレクション	TAB	UCG评分：23
	1～4人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	4800日元 对应GBA通信对战线		日版



本作属于“《炸弹人杰特斯》系列”（2002年10月24日及12月19日分别在GBA及PS2上出过两部作品）的一个外传游戏。鉴于7月前在PS2和NGC上已经发售了以迷你游戏为卖点的《炸弹人大陆2》，本作除主要的弹珠台模式和对战模式外，也设置了一个迷你游戏模式，在这个模式中可以发现有很多迷你游戏都是从《炸弹人大陆2》里移植过来的。弹珠台模式是本作的主要模式，基本玩法与一般弹珠台游戏无异，游戏以救出所有的同伴为目的。对战模式则继承了以往“《炸弹人》系列”的一贯风格，同样支持多人对战。



Chain Dive

Chain Dive	SCE	10月16日	★★☆☆☆
PS2	Chain Dive	ACT	UCG评分：-
	1人 71KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	5800日元 只对应DS2手柄		日版



本作为SCE自社开发的原创动作游戏，在TGS展上初次公布后不到1个月就发售了，宣传相当仓促，可见这是一款低成本的试验性作品。游戏在创作理念和玩法上都比较另类，在3D的场景中以2D横卷轴形式进行运动。角色可使用光电绳索借助画面中的光点进行移动，并利用绳索快速移动的撞击力消灭已经被冻结的敌人。虽然游戏的物理引擎模拟度不俗，操作也比较简单，但飘浮感太强，对角色的运动规律极难把握，导致难度激增。游戏的玩法单调，人物比例太小，对玩家的吸引力不足。本作的世界观比较独特，原画设定也十分优秀，但都不能从本质上提高游戏的素质。



集合吧！！瓦里奥制造	NINTENDO	10月17日	★★★☆☆
NGC	あつまれ！！メイド イン ワリオ	ETC	UCG评分：-
	1～4人 / 4格 / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：24万
	3800日元		日版



本作是2003年情人节发售的GBA版《瓦里奥制造》的移植版本，同样是挂着“瓦里奥”名头的一个迷你游戏合集。原版本是GBA游戏，自然不存在移植上的问题。为了争取到更多的玩家购买本作，除了保留原版本的所有迷你游戏以外，游戏还专门提供了许多新的原创迷你游戏。游戏分为单人和多人两种模式。多人模式下，采用分屏的形式让所有的玩家都能够同时体验到游戏的乐趣。本作最大的意义也就在于搭载了众多可以多人同时进行的迷你游戏，毕竟多人游戏的乐趣是要大于单机游戏的。虽然因此失去了随时随地游戏的乐趣，不过超便宜的售价本身就是一个诱惑。



SSX 3	Electronic Arts/EA Canada	10月20日	★★★☆☆
Multi	SSX 3	SPG	UCG评分：23
	1～2人 / 硬盘记忆 / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	49.99美元 / 对应机种为PS2、Xbox、NGC（以上信息为Xbox版）		美版



作为世界知名的滑雪游戏“《SSX》系列”第三作，《SSX 3》是对应全机种发售的。高山滑雪游戏的惊险之处在本作中表现得非常到位，游戏中的镜头跟踪和移动方式也比较令人满意。本作中育成要素也起着十分显著的作用，一开始时人物的各项数值都是非常低的，这当然也包括本作中专门添加的几位新角色。游戏分为“单人赛事模式”、“征服雪山模式”和多人模式，在“征服雪山模式”中取得隐藏要素可以用来开启单人赛事模式的赛场和新赛事。比赛过程中，正确运用各种特技和挖掘隐藏通路也是必须掌握的技能，另外对手的人工智能在本作中也有所加强。



忍者神龟	KONAMI	10月21日	★★★★☆
GBA	Teenage Mutant Ninja Turtles	ACT	UCG评分：24
	1人 / 自带记忆功能 / 64M / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	29.99美元 / 无对应周边		美版



一款相当爽快的2D动作游戏，游戏不光有火爆的街头乱斗，也有摩托竞速、飞行射击等小插曲，玩法花样很丰富。4个武艺高强的忍者神龟在斯普林特老师的教导下，与邪恶的斯雷德再次展开了对决。在游戏中，玩家可以随意从他们4人中挑选一个开始游戏，这4名主角不仅招式、特性完全不同，连舞台关卡也全不一样，每个主角都会展开自己不同的剧情，完成各自的小章节后，再一起到最终舞台合力对付斯雷德。这一设定避免了无谓的重复，每一关都能给玩家带来新鲜刺激的感觉，但也正因为如此导致游戏的流程过短，有所得必有所失啊。



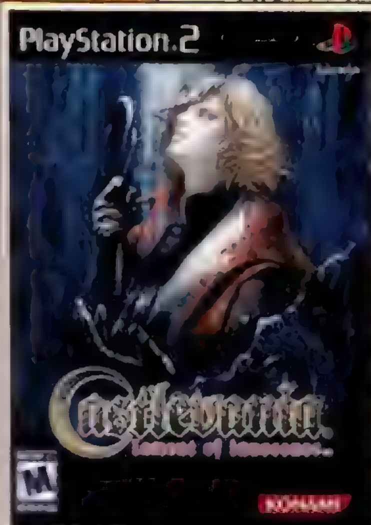
忍者神龟	KONAMI	10月21日	★★★☆☆
Multi	Teenage Mutant Ninja Turtles	ACT	UCG评分：23
	1～2人 / 57KB / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	39.99美元 / 对应机种为PS2、Xbox、NGC（以上信息为PS2版）		美版



美国大受欢迎的动画《忍者神龟》总算再度出现在家用机上。这4只忍者神龟虽然并没有华丽的必杀技和爽快的速度感，但朴实无华的攻击的丰富组合仍为这款作品增添不少色彩。画面的表现还算不俗，动作也流畅，游戏中很少会出现因画面中的敌人数量过多而导致拖慢的现象。可选择的4名忍者龟各有所长，各自的游戏流程也会有不同变化，而并不是换个武器和头巾就混过去，在细节上制作得让人比较满意。另外4名忍者龟的形象会在西方国家的两个节日（万圣节和圣诞节）当中会发生相应的变化，这一点让人对KONAMI的用心由衷敬佩。



恶魔城 Castlevania 真实的叹息	KONAMI/KCET	10月21日	★★★★★
PS2	Castlevania Lament of Innocence	ACT	UCG评分：29
	1人 / 124KB / 推荐玩家年龄：17岁以上		推定销量：-
	49.99美元 / 只对应DS2手柄		美版



PS版《恶魔城DraculaX 月下夜想曲》原班人马全力打造的系列最新作品，以全新的形态在全新的家用主机平台上登场。游戏舍弃了《月下》以来系列的A·RPG模式，将游戏的乐趣回归到了动作游戏的爽快感上来，通过连续技、副武器和强化宝珠系统让玩家感受到与怪兽搏斗的快感。游戏也是系列正传第一次以3D的形式登场，虽然在场景的丰富程度上存在一些问题，但是却给《恶魔城》今后的发展指点了一条出路。1个月之后发售的日版在保留了美版游戏的全部要素的基础上还增加了若干系统选项，同期发售的限定版更收录了一些对FANS诱惑力极大的产品。



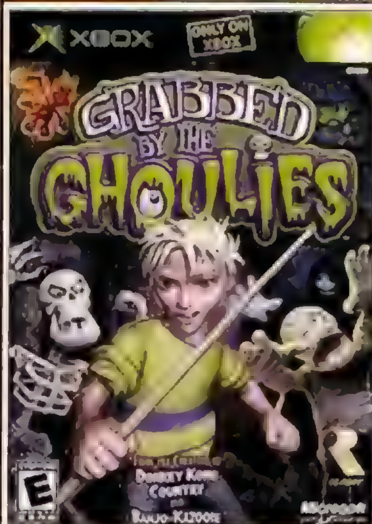
2003年度小编心目中的十佳游戏

《灵魂能力II》
《真·三国无双3 & 猛将传》
《荒野兵器 Alter Code:F》
《恶魔城 Castlevania 真实的叹息》
《牧场物语 矿石镇的同伴们》
《樱花大战 炽热之血》
《命运传奇2》
《双截龙 ADVANCE》
《最终幻想X -2》
《侍道2》



今年好游戏不少，但对我来说第一绝对是《灵魂能力II》啦！3月12日看到索非蒂亚加入的消息时自己发出的那声大喊至今还记忆犹新。最初只是冲着自己喜爱的角色去玩的，到后来越玩越投入，被剑与魂的故事所完全吸引住了。现在自己已经是一个不折不扣的FAN了，希望游戏的续作更快更多地推出！意外的收获是在GBA上找到了《双截龙ADVANCE》和《牧场物语 矿石镇的同伴们》这两个好游戏，而中文版的PS2《樱花大战 炽热之血》和《命运传奇2》也是相当出色，希望明年能玩到更多的中文游戏！

昭人鬼屋	微软/RARE	10月21日	★★★☆☆
Xbox	Grabbed by the Ghoulies	ACT	UCG评分：-
	1人　硬盘记忆　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	49.99美元　无对应周边		美版



由大名鼎鼎的RARE公司为Xbox制作的原创游戏。外表上看是一款恐怖游戏，其实是拿恐怖来搞笑。故事发生在一个闹鬼的大屋子，我们的主角Cooper就要来这里拯救被绑架的女友。进入鬼屋后，主角就要与众多的怪物战斗，并避开一路上所有的机关，很多机关都是“吓死人不偿命”。怪物也是多种多样的，有吸血鬼、丧尸、木乃伊、骷髅等。不过主角对付这些怪物的能力也不差，因为游戏中主角可以随手操起身边几乎任何家具来攻击怪物，小到球杆、画框，大到椅子、桌子，都可以尽数往怪物身上“招呼”，可供使用的家居“武器”多达100种以上！



腥红之空：复仇之路	微软	10月21日	★★★★☆
Xbox	Crimson Skies: High Road to Revenge	SLG	UCG评分：-
	1人　硬盘记忆　推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	49.99美元　对应Xbox LIVE		美版



似乎是为了进一步提高Xbox在线的人气度而制作的飞行射击游戏，虽然也是飞行游戏，但本作更注重于射击的爽快，而不是追求真实感，游戏甚至还存在特技槽的设定。在线模式中，本作的魅力得以完全体现，在天空中飞翔，并与对手展开火爆的空中射击战。游戏中的战机都以旧时代战机的形式登场，但正是旧时代的战机，才更显得有一种野蛮、原始的火爆感觉。由于是Xbox独占游戏，因此游戏画面充分利用了Xbox的机能，用“炫”来形容本作画面才是恰当。虽然在线模式制作非常优秀，但并不能说明厂商就忽视了单人游戏模式。以任务制为主的单人游戏模式同样非常精彩。



前线任务 1ST	SQUARE ENIX	10月23日	★★★☆☆
PS	FRONT MISSION FIRST	S·RPG	UCG评分：-
	1人　2格　推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：6万
	3800日元　无对应周边		日版



1995年SQUARE在SFC上发售的初代《前线任务》是一款受到一致好评的S·RPG，其真实的机械及世界观设定让人印象深刻。这次因为新作《前线任务4》的推出而移植到PS上，但游戏并非单纯的移植，追加了众多新要素，包括新人物及新的剧情，新角色方面仍与原作一样由天野喜孝大师设计，部分画面及音乐都是经过重新制作的。为了让游戏更具有战略性，游戏甚至还修改了一些平衡性，而为了让玩家玩起来更快捷，战斗部分追加了“简易战斗”模式，玩家可以直接在战斗地图上看战斗的场面，可以说这次移植真的是诚意十足。如果大家还未体验过当年这款经典S·RPG，那就一定不要错过这个加强的移植版本了。



超时空要塞	BANDAI/SEGA-AM2	10月23日	★★★☆☆
PS2	超时空要塞マクロス	SLG	UCG评分：23
	1人　114KB　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：12万
	6800日元　无对应周边		日版



本作是由SEGA-AM2制作，BANDAI发行的《超时空要塞》新作。游戏与以前的其他《超时空要塞》一样，分为地面战和空中战（宇宙战）两种类型。空中战的打法和感觉有些类似《相会在宇宙》。玩家所操纵的变形战斗机，可以同时进行空中战和地面战。制作人员在制作游戏时也充分地考虑到了体现原著中战机穿越枪林弹雨的爽快感，所以游戏中敌人大量导弹划过长空的场景比比皆是，为突出这一点，我方战斗机的普通导弹也几乎没有数量限制。另外，游戏可以选择TV版和剧场版两种模式，两个模式的游戏内容均大不相同。不过游戏仅在结尾才会出现动画，这实在很遗憾。



格斗之王2001	SNK PLAYMORE	10月23日	★★★☆☆
PS2	THE KING OF THE FIGHTERS 2001	FTG	UCG评分：-
	1~2人　100KB以上　推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：6万
	6800日元　无对应周边		日版



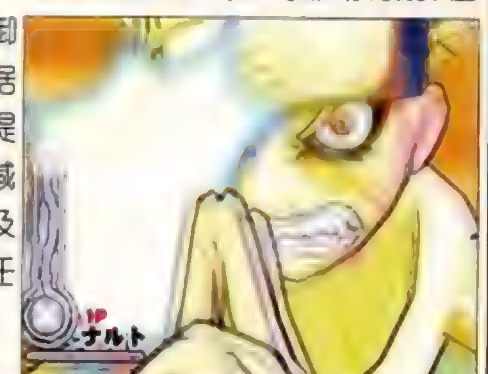
从《格斗之王99》开始，系列进入了“ネスツ编”，本作是“ネスツ编”的终章。从本作开始，游戏的人设不再是森气楼，玩家对全新的人设褒贬不一。“ネスツ编”的特色——援护攻击系统，在本作中得到了进一步的进化。队伍成员数量依然是4个，但出战主力可在1至4人中自由调整，玩家可以自行决定援护的数量和顺序。同样的角色，采用不同的配置，会产生多种多样的连续技，采用1名主力、3名援护的配置更可以使出一击必杀的连续技来。这次移植到PS2上，增加了PARTY MODE，背景改为3D，但移植时间过晚是一个致命缺陷。



火影忍者NARUTO 究极的英雄	BANDAI	10月23日	★★★☆☆
PS2	NARUTO-ナルト- ナルティメットヒーロー	FTG	UCG评分：24
	1~2人　54KB　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：22万
	6800日元　无对应周边		日版



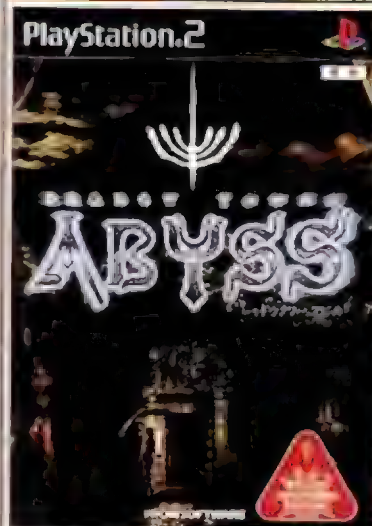
《火影忍者》在本年度的又一款游戏，可见本作在动漫迷心目的地位。本作是FTG类型，总体感觉有些类似2002年TOMY公司在NGC上发售的《火影忍者NARUTO　激斗　忍者大战！》，两作都以卡通渲染的风格制作。本作的特点是丰富多彩的忍术和独树一帜的奥义系统，在原作动画中出现过的忍术会都被毫无保留地搬到游戏中。奥义发动系统制作得非常特别，在发动或防御奥义时，根据画面上的提示按下相应的按键便可增加攻击力或减轻受到的伤害，非常考验玩家的反应及对手柄的熟悉程度。另外剧情模式和任务模式也是FANS非玩不可的部分哦！



影之塔 深渊

From Software | 10月23日 | ★☆☆☆☆

PS2 | Shadow Tower Abyss | A·RPG | UCG评分：-
1人 | 111KB | 推荐玩家年龄：15岁以上 | 推定销量：3万
6800日元 | 只对应DS2手柄 | 日版



1998年PS上的《影之塔》推出后以其真实的操作感及画面表现吸引了不少玩家的目光。而继承了前作世界观的本作依然采用了3D第一人称视点，以“ABYSS”为主题而设定出来的游戏背景及全部角色都给人一种阴森诡异的感觉。玩家的目的便是要在那座充斥着异形怪物的高塔中找到秘宝“单眼之枪”。厂商对游戏类型的界定是“本能唤起RPG”，玩家在玩这款游戏时只需使用类比摇杆便可以进行攻击，而且更可以选择攻击敌人身体的各个部分，并借此产生不同的效果。而依据玩家基本属性值的变化来决定全部数值的成长系统更是会带给玩家充分的培养乐趣。



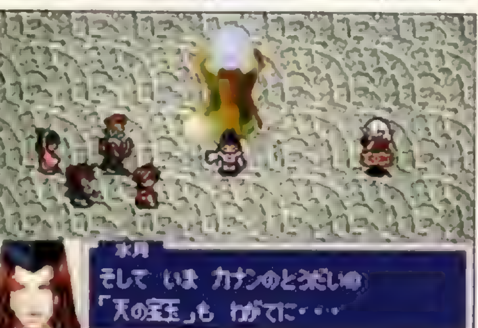
ORIENTAL BLUE 青之天外

HUDSON | 10月24日 | ★★★☆☆

GBA | オリエンタルブルー 青の天外 | RPG | UCG评分：24
1～2人 | 自带记忆功能 | 128M | 推荐玩家年龄：全年龄 | 推定销量：5万
4800日元 | 对应GBA专用通信线 | 日版



本作是知名RPG“《天外魔境》系列”的最新作，讲述了青之一族的末裔天蓝（男主角）和葵（女主角）在众多伙伴的帮助下对抗魔物和赤之一族的故事。作为一款正统的RPG游戏，本作在传统RPG的框架下融入奇想天外的构思，充满东方风情的冒险世界吸引着玩家不断探索。游戏加入了一个称为“自由剧情系统”的新要素，玩家可以去不同的地方发展不同的剧情，展开完全不同的流程，自由度相当高。游戏中登场同伴众多，个性丰富的角色也是游戏魅力所在，而隐藏要素方面也非常丰富，是一款很耐玩的游戏。惟一不足的是战斗画面过于简陋，表现力不足。



小龙斯派罗 雷诺克的进攻

Vivendi | 10月27日 | ★★★☆☆

GBA | Spyro: Attack of the Rhynocs | ACT | UCG评分：-
1～2人 | 自带记忆功能 | 64M | 推荐玩家年龄：全年龄 | 推定销量：-
29.99美元 | GBA专用通信对战线 | 美版



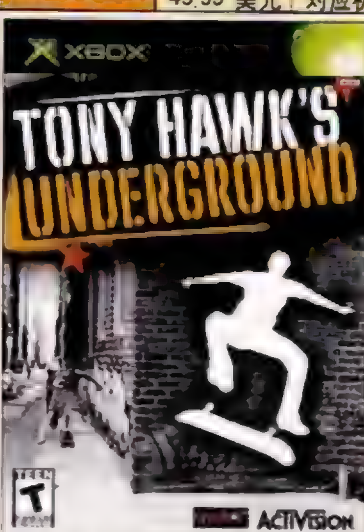
《小龙斯派罗》是在欧美人气很高的动作游戏明星，迄今为止已经推出过了多部相关作品，并且都获得了不小的成果。本作同样采用了俯视45度视角，不过游戏在基本的动作要素之外加入了不少全新的RPG要素。新增的任务、装备等充满了RPG风味的系统大大提升了游戏的耐玩度，让同样的游戏产生了不一样的玩法，即使是老玩家也会觉得非常有趣。本作一共有14个大场景，3名可以使用的角色，可以存储的进度增加到了3个，而斯派罗的能力也增加了很多。游戏的另外一大特色就是通过专用的通信对战线实现双人对战，在游戏本篇之外增添了额外的乐趣。



托尼·霍克的地下滑板

Activision | 10月27日 | ★★★★☆

Multi | Tony Hawk's Underground | SPG | UCG评分：-
1～2人 | 硬盘记忆 | 推荐玩家年龄：13岁以上 | 推定销量：-
49.99美元 | 对应机种为Xbox、PS2、NGC（以上信息为Xbox版） | 美版



“《托尼·霍克的职业滑板手》系列”一直都以其出色的画面、简单的操作以及对于真实滑板运动的高度再现等特色占据着同类型游戏中的宝座。这次的新作则和以前的系列作品有着重大的区别。玩家扮演的不再是一名极限滑板运动的明星，而是以普通滑板爱好者的身分出现，通过自己的努力逐渐成为滑板运动的明星。玩家的外貌同样可以自由编辑，而且这一次还能够自由编辑特技动作和滑板造型，而这一切又和游戏新增的探索要素紧密结合在一起。本作中玩家需要自己在场景中寻找隐藏要素，必要的时候甚至可以离开滑板，这是其最大的特色。



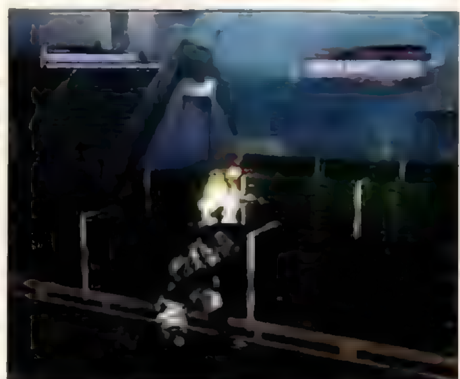
杀戮开关

NAMCO | 10月28日 | ★★★☆☆

Multi | KILL.SWITCH | ACT | UCG评分：24
1人 | 自带记忆功能 | 推荐玩家年龄：17岁以上 | 推定销量：-
49.99美元 | 对应机种为Xbox、PS2（以上信息为Xbox版） | 美版



在1年前的《脱狱潜龙》的基础上的进化之作，依然采用了《脱狱潜龙》的游戏引擎，在处理游戏视点方面有着不错的表现。本作的关键词是“战术射击”，即在与敌人的战斗中进行有策略的射击，在子弹横飞的战场上躲避敌人的攻击之后起身瞄准的感觉非常好。与《脱狱潜龙》相比本作的难度有所降低，基本上不会让玩家产生很严重的挫折感。与敌人交火时场面十分火爆，但并不血腥。整款游戏最考验玩家的就是游戏的操作，对玩家能否协调地使用左右摇杆在移动的过程中随时观察敌人的行动并进行瞄准提出了一定的要求，如果无法适应这一点，那么就几乎没有继续游戏下去的理由了。



2003年度小编心目中的十佳游戏

沙罗

《仙乐传说》
《梦幻骑士Ⅳ》
《第2次超级机器人大战α》
《荒野兵器 Alter Code:F》
《真三国无双3 & 猛将传》
《灵魂能力Ⅱ》
《火焰之纹章 烈火之剑》
《三国志战记2》
《恶魔城Castlevania 真实的叹息》
《SD高达G世纪ADVANCE》



《梦幻骑士Ⅳ》的素质之高确实超过了我最初时的想象，这并不是说自己先前对它没有信心，而是没有想到游戏的内容会变得如此丰富多彩了。尽管游戏的画面并没有提高，不过这对游戏中的唯美人设并不会造成什么影响。游戏前期剧情的涉及面比较广，给人一种“气势磅礴”的感觉，但可惜到了游戏后期，剧情的发展则推动得过快，一些故事中的疑问也没能有个很好的交代。这多少会让人产生“虎头蛇尾”的感觉。若非如此，向来对“《梦幻骑士》系列”十分钟爱的自己，说不定会将它评为“2003年最爱游戏”呢。

变形金刚	TAKARA/WINKY SOFT	10月30日	★☆☆☆☆
PS2	トランスフォーマー	ACT	UCG 评分：17
	1人 / 78KB / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	6800日元 / 无对应周边		日版



对于出生在70年代末期至80年代初期的孩子来讲，由美国孩之宝公司开发的系列玩具《变形金刚》曾经给他们带来了无数欢乐的回忆。而为了给《变形金刚》促销而开发的同名长篇动画剧集更是机器人动画类中的精品。改编自这部动画第一、二部剧情的该游戏收录了近200款变形金刚，而要收集齐这些变形金刚则要将博派与狂派两种势力通关。游戏中具有阵型的选择与变形金刚机体与武器的改造系统，使游戏的耐玩度有所提升。不方便控制的视角与单调的打击感，以及枯燥的闯关流程都是这款游戏令人失望之处，对FANS而言则不同了。



太鼓之达人 惊人的三代目	NAMCO	10月30日	★★★★☆
PS2	太鼓の达人 あっぱれ三代目	MUG	UCG 评分：-
	1～2人 / 68KB / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：47万
	4500日元 / 对应太鼓型操纵器		日版



人气太鼓节奏型游戏第三弹，收录曲子从《佐贺县》到《六甲落》多达35曲以上。游戏的曲子风格包罗万象，其中不仅包括了一些传统音乐，而且还包括了一些著名动画作品的主题曲以及NAMCO自己的游戏的音乐。将传统与流行有机地融合在一起，这就是游戏的魅力所在。另外，游戏难度从初心者向到鬼难度面面俱到，适合对该游戏熟悉程度不同的玩家。游戏的操作没有变化，就是按指定节奏敲打太鼓。游戏还准备了4个迷你游戏，通过玩迷你游戏可以打出许多游戏的隐藏要素。此外，本作与前几作一样，同样有太鼓型操纵器同捆版，非常具有收藏价值。



网球王子 王子之吻 冰/炎	KONAMI	10月30日	★★☆☆☆
PS2	テニスの王子様 Kiss of Prince Ice/Flame	MUG	UCG 评分：-
	1人 / 45KB / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：2.5万
	4980日元 / 无对应周边		日版



该作的定位可以说是完全对应《网球王子》的FANS的，游戏标榜的是"新感觉音乐游戏"，在进行方式上采用的是类似靠瞬间记忆进行的"神经衰弱"的游戏方式，比较有新意。选好角色后玩家所要做的只有一件事，那就是欣赏，而不需要再进行其他操作，这也是该游戏区别与其他节奏音乐游戏的地方。游戏的歌曲全是由《网球王子》动画中的声优来演绎，而曲风也是针对每个角色的性格量身定做的，相信这也大大增加了对"恋声癖"的吸引力。除此之外游戏还准备了画廊模式，只要开启了隐藏要素，玩家就可以在这里欣赏到角色们的原画，这是刺激玩家进行下去的动力之一。



向北 钻石星尘	HUDSON/RED	10月30日	★★☆☆☆
PS2	北へ。Diamond Dust	AVG	UCG 评分：-
	1人 / 80KB / 推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：-
	6800日元 / 无对应周边		日版



"《向北》系列"的最新作，与前作只限于札幌不同，本作的舞台是整个北海道，游戏共分为夏冬两篇，玩家扮演的前去北海道旅游的大学生将在这片美丽的大地上分别与七位女孩相识相恋。数千张实景照片以及介绍令你足不出户便可尽览北海道的美丽风光，这也是《钻石星尘》的最大魅力之一。游戏独创的C.B.S系统能够让玩家在女孩交谈时及时打断她的话说出自己的想法，这也是令玩家和女孩继续联系下去的关键。此外，当玩家驾车前往目的地时，D.B.S系统也会出现，玩家可借此收录下经过的著名景点。本作的动画版即将上映，喜欢这款游戏的玩家可别错过哦。



十一月 NOVEMBER

● 11月初，[illegible]公布PSP的[illegible]。

● 11月10日，[illegible]

● 11月18日，[illegible]（CHINA ESPORT GAMES）[illegible]

● 11月[illegible]日，[illegible]PS2主机将于12月[illegible]日正式在中国大陆销售，[illegible]全中文化的PS2软件。

● 11月19日，SQUARE ENIX [illegible]《最终幻想XII》[illegible]

汤姆·克兰西的彩虹六号3	Ubi Soft/Red Storm	11月3日	★★★☆☆
Xbox	Tom Clancy's Rainbow Six 3	策略ACT	UCG 评分：-
	1人 / 硬盘记忆 / 推荐玩家年龄：17岁以上		推定销量：-
	39.99美元 / 对应Xbox Live套件		美版



"《汤姆·克兰西》系列"的作品之一。虽然系统等各方面相对于前几部作品来说并没有什么大的变化，但是凭借着汤姆·克兰西这块金字招牌仍然受到了玩家的欢迎。游戏讲述的仍是彩虹小组在世界各地消灭各种恐怖分子的行动，追求真实感是本作的卖点之一。汤姆·克兰西本身就是一位著名的军事小说家，游戏更是请来了美国反恐小组前服役人员担当军事指导，游戏中各种武器均为实地取材，各种行动口令更是标准的真实命令。游戏还对应Xbox LIVE，上网作战刺激感倍增，更加讲求团队之间的合作。能够自动瞄准这一点对操作上有很大帮助，也降低了游戏难度。



EYE TOY: PLAY		SCEA/SCEE	11月4日	★★★★★
PS2	EYE TOY: PLAY		ETC	UCG评分: -
	1人	记忆要求不详	推荐玩家年龄: 全年龄	推定销量: -
	49.99 美元	对应 EYE TOY		美版



又是一款出自SCEE的创意游戏。2003年E3展SCE的新闻发布会上，EYE TOY及EYE TOY游戏的展示让全世界人耳目一新。游戏的玩法很简单，只要玩家站在EYE TOY前，然后用自己的身体做出动作就可以了，也就是说，这款游戏是用身体来玩的，不再只是使用手指来玩。这就可以真正实现用拳头打坏人，用"铁头功"撞人等游戏理念。对应EYE TOY的第一作是《EYE TOY：PLAY》，游戏集合了多种玩法，比如"功夫"、"擦玻璃"等，而利用EYE TOY所实现的音乐游戏、舞蹈游戏则是EYE TOY的重要玩法之一。



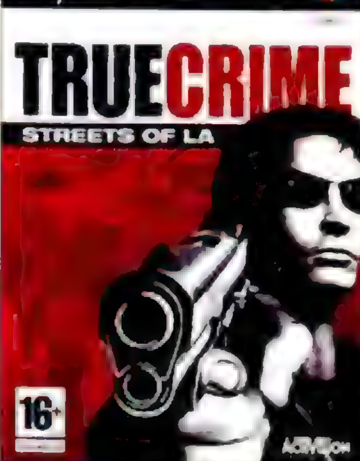
SOCOM II 海豹突击队		SCEA	11月4日	★★★☆☆
PS2	SOCOM II U.S. Navy SEALs		策略 ACT	UCG评分: -
	1人	2999KB	推荐玩家年龄: 17岁以上	推定销量: -
	49.99 美元	对应 PS2 网络适配器		美版



SCEA专门为欧美玩家量身定做的一款网络战术动作射击游戏。游戏充分发挥了DS2手柄的全部功能，虽然是一款第一视角类游戏，但是操作上却十分顺手。游戏场景十分庞大，但画面却十分精细，到底是本家的作品，对PS2机能吃得相当透。音效方面也是取材于真实武器的声音，所以听起来十分逼真。由于同样是追求真实感，游戏中各种设定在现实中都可以找到。游戏主要着墨于目前时下流行的反恐题材，各种任务几乎都和打击恐怖分子有关。除了单人模式之外，游戏最大的乐趣在于上网联机对战，团队之中每个人扮演的角色都非常重要，有条件的玩家可以试一试。



真实犯罪：洛城街头		Activision	11月4日	★★★☆☆
Multi	True Crime: Streets of LA		ACT	UCG评分: -
	1人	119KB	推荐玩家年龄: 17岁以上	推定销量: -
	49.99 美元	对应机种为 Xbox、PS2、NGC（以上信息为PS2版）		美版



又是一款"《GTA》类"的动作游戏。不过被誉为"正义版《GTA》"的本作却是一款十分出色的美式动作游戏。虽然在游戏模式上和前者有些类似，但是本作却另有创新。首先是收录了真实的洛杉矶市的地图，令玩家投入感增加。游戏还设定了在美版游戏中少见的多重分支结局。不过由于主角的身份是警察的缘故，自由度方面有所限制，至少不能为所欲为吧，毕竟要维护正义啊。游戏在操作上还比较顺手，除了射击模式下比较别扭之外。画面方面也比较干净，同样提供了很多音乐在开车的时候欣赏。总体来说水平超过了《GTA》以外的同类游戏。



指环王 国王归来		EA	11月5日	★★★★☆
Multi	The Lord of The Rings The Return of The King		A·AVG	UCG评分: 24
	1~2人	78KB	推荐玩家年龄: 全年龄	推定销量: -
	49.99 美元	对应机种为 PS2、NGC、Xbox（以上信息为PS2版）		美版



将游戏和电影紧密结合起来的典范之作。游戏的场面非常宏大，完全再现出了电影的感觉；而游戏中电影画面和实际游戏画面的过渡部分更是非常柔和，让人惊叹。不过游戏的视角距离较远，在多人混战的时候很容易造成视觉上的混乱。与前作相比，游戏的操作手感有了很大的进步，但是依然存在着打击感不足的问题。本作中可以使用的角色也比前作多了很多，按照原作的故事设定被分配在3条完全不同的分支路线中，只有将游戏通关一遍以后才能自由选择角色。这样的设计在一定程度上增加了游戏的可重复性。另外，游戏中收录的大量制作花絮也很值得一看。



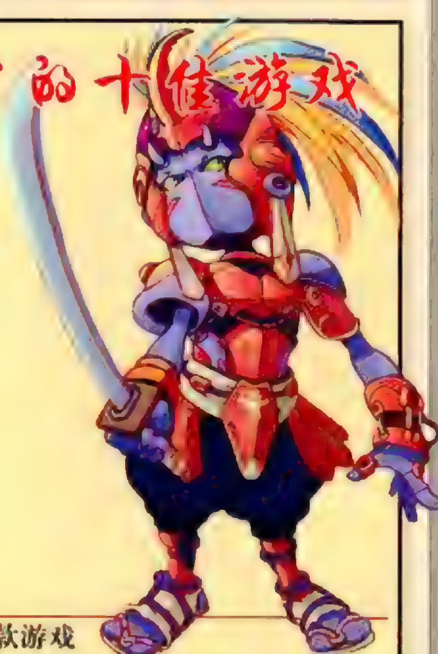
代号十三		UBISOFT	11月6日	★★★☆☆
Multi	X III		FPS	UCG评分: -
	1~4人	硬盘记忆	推荐玩家年龄: 17岁以上	推定销量: -
	44.99 美元	对应机种为 Xbox、PS2、NGC（以上信息为PS2版）		美版



一款颇让人期待的第一人称视角射击游戏。自游戏公布之日开始就引起了巨大的关注，本作采用了时下流行的卡通渲染方式，在FPS游戏上还是第一次出现。带有浓重漫画风格的本作看起来别具一格，例如敌人毙命时就用几格特写画面表现，玩起游戏来就好像在看一部漫画。故事情节方面比较下工夫，虽然没什么分支，但是整体节奏比较紧凑。加上漫画式的表现方式，玩起来一点也不费力。音效方面也很出色，配合游戏中的拟声字，感觉很特别。不过不知道什么原因，相比起其他传统风格的FPS游戏，本作玩起来的眩晕感和恶心感要强烈一些，建议玩家控制游戏时间。



2003年度小编心目中的十佳游戏



- 《杰克Ⅱ 背叛者》
- 《EYE TOY：PLAY》
- 《瓦里奥制造》
- 《灵魂能力Ⅱ》
- 《最终幻想X-2》
- 《星之海洋3 直到时间的尽头》
- 《马里奥聚会5》
- 《生化危机 逃出生天》
- 《恶魔城Castlevania 真实的叹息》
- 《前线任务4》

SOUL喜欢的游戏不少，要选出2003年的10款游戏着实挺费心——不得不从大幅超额的名单中减去一些游戏。2003年除了一些传统的好作品以外，着实有几款让人惊喜的游戏，尤其是《恶魔城Castlevania 真实的叹息》以及《前线任务4》，这两款游戏让SOUL重新体会废寝忘食玩游戏的感觉。而像《马里奥聚会5》、《EYE TOY：PLAY》以及《瓦里奥制造》那种简单而又能够制造快乐的游戏，SOUL同样也非常喜欢。老实说，2003年游戏的发售时间太集中了，不是年初就是年底，希望2004年游戏界不要再这样折磨我们了。

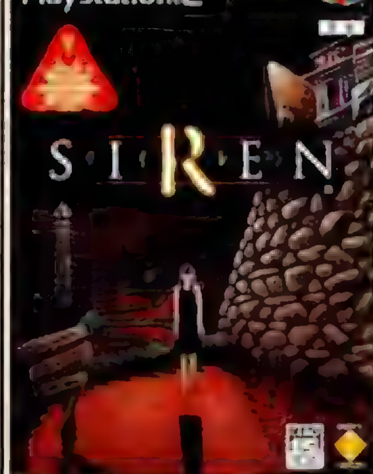
超级机器人大战 特勤司令官	BANPRESTO	11月6日	★★★☆☆
PS2	スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー	RTS	UCG评分：22
	1人 / 41KB / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：15万
	7800日元 / 无对应周边		日版



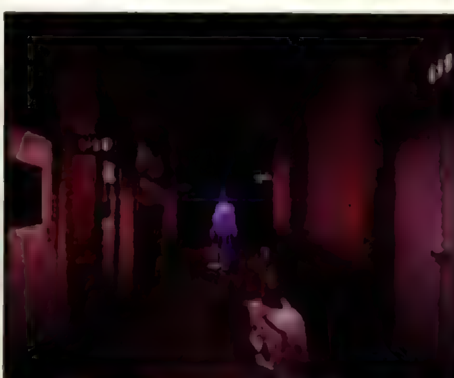
由于本作是该系列第一次改成真实时间制，所以有许多的玩家对其并不看好。公正地说，本作的画面还是很不错的。至少在看到那些正常比例的机器人出现时，感觉还是相当不错的。由于游戏系统所限，玩家要根据战场上的情况不断地向各个机体下达指示，不能像以前那样悠闲地进行游戏，这也在无形中提升了游戏的难度。从总体上来说，在战斗中机体的动作偏慢，感觉极为迟缓。流程也比较单一，总共20多话，且没有任何分支。在打完了HARD难度后会出现两个新模式。玩家可以欣赏游戏中的音乐和3D机体。



尸人	SCEI	11月6日	★★★★☆
PS2	SIREN	AVG	UCG评分：26
	1人 / 77KB / 推荐玩家年龄：15岁以上		推定销量：14万
	5800日元 / 只对应DS2手柄		日版



本年度最恐怖的游戏之一！《尸人》绝对可以担得起这个评价，本作在气氛的烘托方面做得非常出色，玩家在进行游戏时无时无刻都会感受到那股渗透至骨髓的寒意。通过尸人的眼睛来观察周围形势的视界JACK系统令人耳目一新。游戏中曾由玩家操纵过的角色将近20人，但最终存活下来的却屈指可数，前一刻还由自己操纵逃生的人到了下一刻也许就将变为尸人向你展开袭击，这怎能不让人心生恐惧。另外值得一提的便是游戏的世界观及精彩的剧情了，要想好好体验剧情，不妨等着2004年1月完全中文版推出时再行感受吧。



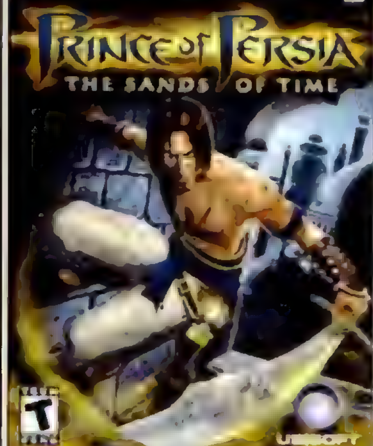
马里奥赛车 双重冲击！！	NINTENDO	11月7日	★★★★☆
NGC	MARIO KART Double Dash!!	RAC	UCG评分：26
	1～8人 / 3格 / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：62万
	5800日元 / 对应NGC-GBA专用通信线		日版



游戏依然是着重于多人对战的乐趣，当然，有NGC这样的强大机能，就算是4人同时对战也能保证游戏的流畅性。虽然总体玩法与以往十分类似——技术＋手段，但本作拥有“超级甩尾”和“双重冲击”等爽快的设定，再加上系列以来前所未有的双人合作系统，一个负责开车，一个负责“捣乱”，这更添游戏的乐趣。角色一共有16名，每人人都有自己的特技，这让游戏内容不会过于单一。而隐藏的赛道和车辆也增加了玩家的反复挑战性。此外，利用NGC专用联机线的话可以实现最大8人同时比赛。



波斯王子 时之砂	UBISOFT/POP Team	11月11日	★★★★★
Multi	PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME	ACT	UCG评分：25
	1人 / 硬盘记忆 / 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	49.99美元 / 对应机种为Xbox、NGC、PS2（以上信息为Xbox版）		美版



作为育碧公司今年的重头游戏之一，《波斯王子 时之砂》不负众望。借助“JADE（翡翠）”引擎的强大功力，画面上的表现可谓趋近完美，制作人员巧妙地利用光晕效果掩盖了诸如齿锯等令人不快的现象。在音乐方面制作公司也不惜成本，请来了多名电影音乐制作人为本作鼎力制作游戏音乐。而剧情方面更是请来了这个系列的创始人亲自撰写剧本，而最后的表现也令本作的剧情在美式动作游戏中独具一格。为了满足怀旧的玩家，各个家用机版本中均收录了早期的《波斯王子》作品，其中Xbox版本收录得最全，而且还包括了制作花絮和幕后访谈等内容。



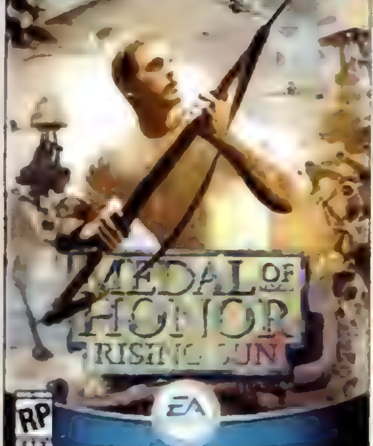
超越善恶	UBISOFT	11月11日	★★★☆☆
Multi	Beyond Good & Evil	A·RPG	UCG评分：-
	1人 / 记忆要求不详 / 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	39.99美元 / 对应机种为PS2、NGC、Xbox（以上信息为PS2版）		美版



由原《雷曼》之父负责制作的全新作品。从游戏的整体形式上来说，《超越善恶》借鉴了《塞尔达传说 时之笛》，虽说是借鉴，但这也是非常大胆的想法，因为至今为止没有多少游戏能够达到可以称得上“借鉴”的程度。本作虽然玩法类似《时之笛》，但却倾注了制作人的许多自己的构想，世界观的设定极为完善，给人一种异星冒险的全新感觉。游戏也集合了成长、收集、解谜、小游戏等等要素，而且就像《塞尔达》游戏一样处处隐藏着各种各样的小秘密，很容易让人深入其中。然而游戏虽然构思宏大，但在细节的把握及平衡上还是有待改进，而游戏中过于另类的美工设计也可能会令很多人轻言放弃。



荣誉勋章 日出	EA	11月11日	★★★★☆
Multi	Medal of Honor Rising Sun	FPS	UCG评分：-
	1～4人 / 硬盘记忆 / 推荐玩家年龄：17岁以上		推定销量：-
	49.99美元 / 对应机种为Xbox、NGC、PS2（以上信息为Xbox版）		美版



“《荣誉勋章》系列”最新作，以第二次世界大战时期的太平洋战争为背景。游戏中玩家将扮演一名为约瑟夫·格里芬的美军下士，在太平洋战场上执行各种任务。Xbox版在三个游戏版本中自然是画面最好的。游戏一开始就把玩家置入到硝烟漫天的“珍珠港”战场中，伴随着手柄剧烈的震动和一架架坠落到海中的敌机，玩家很快就会融入到“《荣誉勋章》系列”特有的战争气氛中去。稍显不足的就是流程过短，而且虎头蛇尾是本系列惯有的毛病。本作可以说是系列历史上最受国内玩家关注的一部作品，其主要原因就是游戏中的敌人是当年的日本鬼子。



终结者3：机器的叛变

终结者3：机器的叛变	ATARI	11月11日	★★☆☆☆
Multi	Terminator 3: Rise of the Machines	FPS	UCG评分：-
	1~4人 硬盘记忆 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	49.99美元 对应机种为Xbox、NGC、PS2（以上信息为Xbox版）		美版



根据著名电影续集制作的同名游戏。剧情部分基本照搬电影情节，看过电影的玩家玩起来一定很有亲切感吧。相对于高品质的同名电影来说，游戏版就做得十分糟糕，明显是一部赶工的商业作品。操作感十分生硬，瞄准敌人极为困难。画面方面也显得粗糙，只有音效方面表现尚可，另外游戏中各个角色的配音是由电影中的各位大腕亲自担任的，对于电影迷来说又是一大亮点。游戏中收录了部分电影中没有的片断，算是吸引众多玩家的原因之一。

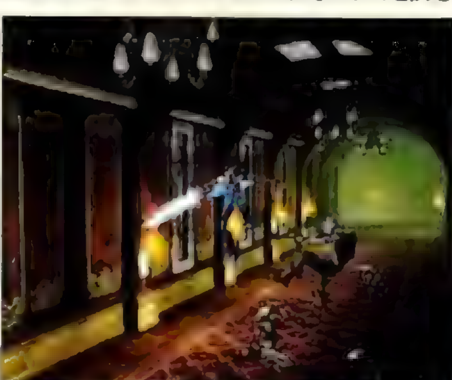


凯恩的遗产 挑战

凯恩的遗产 挑战	Eidos/Crystal Dynamics	11月11日	★★★★☆
PS2	Legacy of Kain: Defiance	A·AVG	UCG评分：24
	1人 170KB 推荐玩家年龄：17岁以上		推定销量：-
	49.99美元 只对应DS2手柄		美版



今年动作冒险游戏中的黑马作品，美式游戏中的佼佼者。游戏将《凯恩的遗产》这个主题下的两大系列进行了统一，让两个主角同时以可使用的状态出现在一部游戏中，这对于原作的FANS来说无疑拥有致命的吸引力。游戏的基本系统结合原来两部作品各自的特色，虽然删去了一些经典设定，但是同样显得个性十足。经过改良的战斗系统让游戏的战斗部分比以往更加精彩，更能吸引玩家的眼球。而游戏的画面和音乐等更是令人刮目相看，超高的素质让同期的许多作品黯然失色。最让FANS兴奋的剧情部分也保持了一贯的高素质，在解谜的同时又不忘设下圈套增加玩家的期待度。



瑞奇与叮当2

瑞奇与叮当2	SCE	11月11日	★★★★☆
PS2	Ratchet&Clank: Going Commando	ACT	UCG评分：26
	1人 474KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	39.99美元 对应DS2手柄		美版



以数十种武器爽快地打击敌人的《瑞奇与叮当2》是续之前的《杰克II 背叛者》之后的又一火爆的3D动作游戏。本作无论从哪个角度看都是前作的强化版，完全实现了之前官方所宣传的关键词——“GRADE UP”。武器的种类和实用度进一步提升，主人公瑞奇也可以购买更多新的装备。迷你游戏的种类也增加了不少，有赛车、机器人对战、太空战斗和竞技场等，通过这些游戏不但可以得到新的武器和装备，最重要的是可以赚取大量的金钱。瑞奇本身及武器在本作中都可以升级，武器升级无疑会增加威力，而瑞奇升级则可以增加HP上限。



血腥咆哮4

血腥咆哮4	KONAMI/HUDSON	11月11日	★★★☆☆
PS2	BLOODY ROAR 4	FTG	UCG评分：22
	1~2人 81KB以上 推荐玩家年龄：17岁以上		推定销量：-
	39.99美元 无对应周边		美版

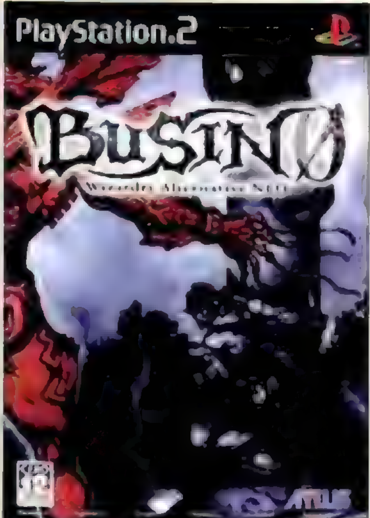


和前作比起来，本作的进步相当明显。系列向来的最大特点——爽快感，在本作中得到进一步强化。新增加的4位角色相当抢眼。双血槽的设定大大加强了平衡性。游戏有着大量隐藏要素，开启这些隐藏要素的是新增加的CAREER模式。在此模式中玩家只要打倒敌人，就能获得奖励点数和新的能力，然后用获得的点数来装备各种能力。在此模式中不但可以开启各种能力，还能获得一些新招式，甚至还可以偷学对手的招式。而在CAREER模式中培养的角色，同样可以在其他模式中使用。游戏的缺点在于过于血腥，另外没有出招表也令新手头疼。



武神 零 新巫术外传

武神 零 新巫术外传	ATLUS	11月13日	★★★☆☆
PS2	BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO	RPG	UCG评分：25
	1人 292KB 推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：6万
	6800日元 无对应周边		日版



作为著名的主观视角3D迷宫探索型RPG经典“《巫术》系列”的一个分支，《武神》继承了该系列的正统性，无论是种族、职业还是道具的设定都非常严谨，非常接近RPG的原始形态。而阵型攻击系统则是对传统的一种发展，爽快而又实用的阵型技让玩家对于战斗的投入感更高。游戏以单一的迷宫探索为主线，众多的委托任务为辅助，用独特的画面和音乐表现创造了一个逼真的奇幻世界。与现在的主流RPG不同的是，游戏中所有的事件都采用了华丽的词藻配合精美的静止图片的方式来交代，虽然动感略显不足，但是文字和图片构筑的氛围却是非常好的。



2003年度小编心目中的十佳游戏

《Kunoichi 忍》
《红侠乔伊》
《VR战士4 EVO》
《灵魂能力II》
《最终幻想X-2》
《荒野兵器Alter Code：F》
《仙乐传说》
《马里奥与路易RPG》
《化解危机3》
《维纳斯与布雷斯》

胜负师



胜负师在2003年玩的游戏其实并不多，在这十佳中的几个RPG都只是浅尝而已，不过就算是这样它们的优秀也给我留下了深刻的印象。花费时间最多的自然是《VF4 EVO》，只可惜水平总是停滞不前。玩得很开心的是《红侠乔伊》，因为已经很久没有玩到这么强的2D动作游戏了，就连攻略任务也是我主动请命的。而玩得最用心的是“女忍”，它确实很对我的胃口，是一个2004年我还会继续研究的游戏。当然，我也希望2004年有更多吸引我的游戏出现。

波斯王子 时之砂	UBISOFT	11月14日	★★★☆☆
GBA	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	ACT	UCG评分：-
	1人 / 自带记忆功能 / 64M / 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	29.99 欧元 / 无对应周边		欧版



故事方面与家用机版保持一致，而游戏的玩法则回到了系列传统的2D方式。波斯王子要在有着极大落差的城堡中跳跃、触动机关、解开谜题。跳跃、谜题部分的风格很好地延续了系列的优点，对玩家的操作要求很高。“时之砂”系统在游戏中得到了非常大的发挥空间，并且也巧妙地融入到了BOSS战当中，令玩家有一种相当纯粹的2D动作游戏的感觉。游戏的隐藏要素与收集要素都比较丰富，偌大的游戏场景等待着玩家去仔细发掘。与系列前作相比本作针对战斗部分进行了强化，但与家用版相同的是本作的战斗部分同样只能算是差强人意。



史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	SQUARE ENIX	11月14日	★★★★☆
GBA	スライムもりもり ドラゴンクエスト 冲击のしっぽ团	A·AVG	UCG评分：23
	1~2人 / 自带记忆功能 / 64M / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：24万
	5800 日元 / GBA专用通信对战线		日版



以原ENIX的大人气怪物角色史莱姆为主角的动作冒险类游戏，主角和他的同伴们都是各种史莱姆，而在游戏中“《勇者斗恶龙》系列”中的一些经典怪物也会友情出演。主角史莱姆的动作比较丰富，不过操作起来却非常简单，任何人都能够轻松上手。游戏中充满了各种迷你游戏，再加上游戏的画面实在可爱，不仅低年龄层的玩家和女性玩家会非常喜欢，对于普通的消费者来说也有很大的吸引力。游戏虽然有很多隐藏要素，但是收集难度过于简单，使得游戏的总体难度偏低，缺少反复游戏的乐趣。这款游戏非常适合在休闲的时候进行，向所有人推荐。



断剑 卧龙	DreamCatcher Int.	11月14日	★★★☆☆
Xbox	Broken Sword The Sleeping Dragon	AVG	UCG评分：-
	1人 / 1083KB / 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	49.99 美元 / 无对应周边		美版



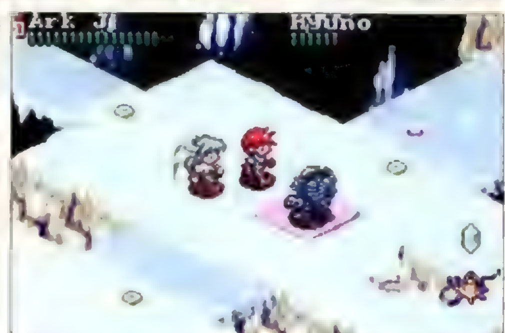
《断剑》是著名的美式推理AVG系列，其曲折的剧情和细腻而又耐人寻味的推理过程都是最让FANS津津乐道的。本作是系列第1次采用全3D技术制作的。3D构筑的游戏世界显得更加真实，让玩家有了更多的活动空间，从而产生了很多全新的玩法。不过，即使变成了3D，游戏的玩法和感觉依然保持着以前的味道，调查、询问和道具组合等要素依然是游戏解谜手段的核心内容，老玩家会很容易上手的。本次的游戏中加入了不少动作要素，虽然对玩家的操作技术没有太大的要求，不过却要求玩家能够及时对突然出现的提示做出反应。



西马：仇敌	NATSUME	11月17日	★★★☆☆
GBA	CIMA: The Enemy	ACT	UCG评分：-
	1人 / 自带记忆功能 / 64M / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	29.99 美元 / 无对应周边		美版



这是一款相当独特的A·RPG，因为它不光具有A·RPG的特色，还含有很强的即时战略要素。玩家在游戏中除了要控制主人公，还要指挥其他同伴去进行某些行动。同伴们都处于自由行动状态，你不能直接操纵他们，而只能对他们下达各种指令，指挥他们进行移动、搜索等行动。同时你也得保证他们的安全。玩家最多可带上4名同伴一起行动，而其中任何一名同伴被打倒冒险就会结束。游戏的画面风格非常清新，人设也相当漂亮，巨大的人物头像很有魅力，充满了传统日式风格。而游戏谜题的设计也很精巧，考验玩家的协调指挥能力，推荐大家试试此作。



指环王：国王归来	EA	11月17日	★★★☆☆
GBA	The Lord of the Rings: The Return of the King	A·RPG	UCG评分：-
	1~2人 / 自带记忆功能 / 128M / 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	29.99 美元 / 对应GBA专用通信线		美版



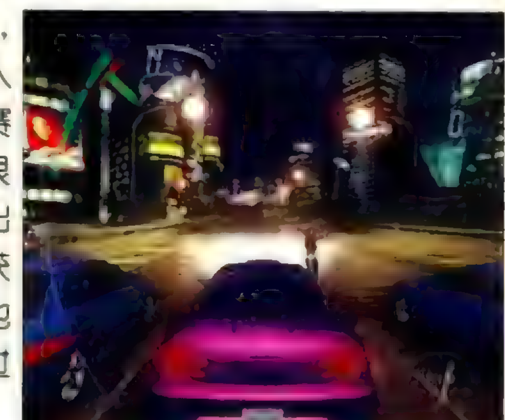
游戏总的来说与前作《双塔》差别不大，系统一脉相承，仍然是经典的“DIABLO”式。玩家要从阿拉贡、刚多尔夫、埃尔温、吉姆利、佛罗多和莱格拉斯等6名角色中选择1人，展开对抗魔君索隆的艰难旅程。这6名角色不仅职业、特技、能力不相同，剧情和流程也都不一样，所以游戏的耐玩度得以保证，而满足一定条件后还有隐藏人物古鲁姆可以选择。游戏的音乐风格仍然是那种低沉的乐调，与游戏阴暗、诡异的场景配合得天衣无缝。当然，那段胜利时的雄壮乐曲仍然得以保留，听起来让人热血沸腾。该游戏最适合联机玩，体会合作的乐趣。



极品飞车 地下狂飙	EA Games	11月17日	★★★★☆
Multi	Need for Speed Underground	RAC	UCG评分：
	1~2人 / 硬盘记忆 / 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	49.99 美元 / 对应机种为Xbox、PS2、NGC（以上信息为PS2版）		美版



本作是“《极品飞车》系列”的第七部作品。首次在系列中加入了“改装车”的要素，玩家可以用在比赛中获取的资金对自己的爱车进行任意改装，并可以涂上自己喜欢的图案。游戏的画面是历代以来最绚丽的一作，由于所有的比赛都在繁华都市的夜晚举行，所以赛道上五光十色，到处闪烁着霓虹灯的彩光。游戏模式相当丰富，而且还加入了时下在赛车游戏中很流行的表演要素，意即在比赛中作出漂亮地甩尾等表演性动作的时候会获得相应的奖励。所收录的赛车种类也基本是近年的新款式。另外游戏的过场动画也十分出色。



哥谭赛车计划 2	微软	11 月 17 日	★★★★☆
Xbox	Project Gotham Racing 2	RAC	UCG 评分：24
	1~2 人 ｜ 硬盘记忆 ｜ 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	价格不详 ｜ 对应 Xbox Live、中文字幕		中国香港版



Xbox 上少数几个突破百万销量作品的续作。无论是在系统还是画面等各方面已经完全超越了前作。仅从画面上讲，无论是贴图的细腻程度还是光影的表现在所有赛车游戏里面也可以说是数一数二的。游戏的操作手感十分容易上手，可是说是为Xbox手柄量身定做的，特别在震动感上表现得十分细腻。KUDOS系统在前作的基础上做了大幅的修改，在游戏中做出华丽的甩尾等表演动作就能获得KUDOS点数，这一点令游戏的乐趣大大增加了。在赛车种类和赛道数量方面也非常丰富，特别收录了香港地区的赛道，而且还可以上网下载新的资料。



双截龙 ADVANCE	ATLUS	11 月 18 日	★★★★★
GBA	DOUBLE DRAGON ADCANCE	ACT	UCG 评分：25
	1~2 人 ｜ 没有记忆功能 ｜ 32M ｜ 推荐玩家年龄：13 岁以上		推定销量：
	19.99 美元 ｜ 对应 GBA 专用通讯线		美版



诞生于1987年的“《双截龙》系列”对于不少人来说都有着特殊意义，而本作便能勾起玩家的热血回忆。虽然是掌机作品，但从画面、音乐的表现力到操作手感均保持了系列的原汁原味，将当年最受欢迎的几作相互融合也比较容易获得FANS的认同。角色的动作十分丰富，以简单的按键组合就能形成20多种招式，单从数量上就令人惊叹。而丰富多彩的连续技更使爽快感大增。本作中增加了新动作、新武器、新敌人，显示出移植重制版的诚意。游戏的难度不低，在除去原作的BUG后使判定更为严格。如此正统、爽快的清版ACT在GBA上并不多见，值得推荐。



I-Ninja	NAMCO	11 月 18 日	★★★☆☆
Multi	我流忍者	ACT	UCG 评分：24
	1 人 ｜ 55KB ｜ 推荐玩家年龄：13 岁以上		推定销量：-
	49.99 美元 ｜ 对应机种为 PS2、NGC、Xbox（以上信息为 PS2 版）		美版



综观年内数款以忍者为主题的游戏，惟独本作是最为“轻松”的一款。本作的卖点在于搞笑的角色形象、滑稽的动作和多种游戏玩法。初玩你可能会觉得花样多到有些眼花，但很快你会发现，游戏在充分结合了当今优秀动作游戏精华的同时，又摈弃了其他一切对本作来说是多余的要素，使这些精华真正“为我所用”，每关结束后都进入一个很好玩的“滚球”游戏，每大关还有大型机械人战。游戏的气氛异常轻松，玩起来只会让人觉得很舒服，绝不会有任何压抑的感觉，但游戏的难度并非定得很低，而是同样很具有挑战性，能够通过所有关卡就可以算是动作游戏达人了。



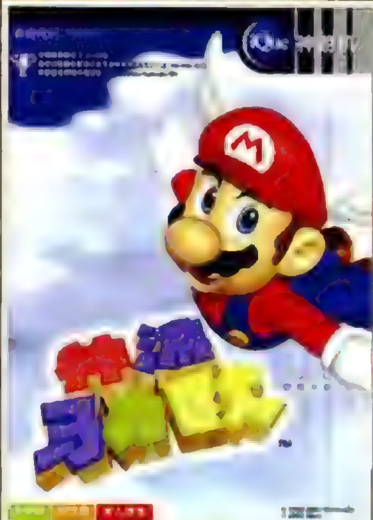
反恐精英	Valve Software	11 月 18 日	★★☆☆☆
Xbox	Counter-Strike	FPS	UCG 评分：-
	1 人 ｜ 硬盘记忆 ｜ 推荐玩家年龄：17 岁以上		推定销量：-
	44.99 美元 ｜ 对应 Xbox Livet 套件		美版



少数几个因在PC上热销而移植到游戏机上的游戏。为了适应游戏机的操作方式而对系统做了大幅变更，如果是PC玩家会极不适应，而游戏机玩家会觉得非常繁琐。除了少数Xbox版特有的地图之外基本保留了PC版的经典对战地图，但是地形方面做了很大改动，某些以前可以走的道路现在全部堵死了。人物造型方面比起PC版来说也十分单调。操作方面就更无话可说了，无论怎样也无法找到PC版的手感。另外由于游戏的特殊类型，单机是无法体验到任何乐趣的，而且也没有提供单机多人模式，只有上网找人对战了。总之这是一款失败的作品。



神游马力欧	iQue	11 月 18 日	★★★★★
神游机	神游马力欧	ACT	UCG 评分：29
	1 人 ｜ 31 格 ｜ 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：
	人民币 48 元 ｜ 中文字幕		中国大陆版



一部曾经开创了3D动作游戏时代的巨作！由于完全是移植于N64的《马里奥64》，所以说各方面都原汁原味地保留了下来，在加上完全汉化，对于国内玩家来说更加容易上手了。虽然游戏的画面和音效以现在的眼光看来显得有些简陋，但是其丰富的游戏性弥补了它所有的不足，即使放到现在也没有任何一款同类游戏可以与它相提并论。游戏的故事情节虽然还是老套的“马力欧拯救桃花公主”的故事，但是在3D世界中还是头一次发生，比起以往2D的作品，它能给予玩家的乐趣实在是太多太多了。作为一款划时代的游戏，任何语言的形容都会显得十分苍白无力。



2003年度小编心目中的十佳游戏



《星之海洋 3》
《最终幻想战略版 ADVANCE》
《瓦里奥制造》
《最终幻想 X-2》
《生化危机 逃出生天》
《杰克 II》
《恶魔城 Castlevania 真实的叹息》
《命运传奇 2》
《樱花大战 炽热之血》
《真·三国无双 3》

这些游戏里我最爱玩的是《FFTA》，其次是《杰克II》以及《星海传说3》。本来还打算选《龙背上的骑兵》和《零 红蝶》甚至《寂静岭3》，但下笔之时却发现自己确实不再喜欢那些世界观很变态的游戏了（不涉及游戏素质），我越来越希望玩一些轻松的游戏，玩一些令我开心而不是压抑的游戏，所以《真·三国无双 3》也出现在上面的列表里。另外，选《生化危机 逃出生天》的原因是，我认为这是网络游戏的一个很值得推敲的发展方向。

塞尔达传说 时光之笛	iQue	11月18日	★★★★★
神游机	塞尔达传说 时光之笛	A·RPG	UCG评分：-
	1人 114格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	人民币48元 中文字幕		中国大陆版



本作移植自N64上在全世界范围内都引起过轰动的超级大作《塞尔达传说 时之笛》。因为是面向中国大陆地区发售的版本，所以游戏进行了非常全面的汉化，让每个中国玩家都能够轻松理解到这款游戏的奥妙之处。游戏的汉化水平是比较高的，无论是角色的译名还是遣词用句的方式都非常符合国人的习惯。就游戏本身来说，虽然是旧作移植，但是因为作品的素质非常高，所以其游戏的乐趣依然不减当年。强调手脑并用、更加注重观察力的培养，这些都是游戏的特色，让青少年玩家可以在游戏的同时对自己的动手能力、注意力、观察力和想象力进行锻炼。



星际火狐	iQue	11月18日	★★★★☆
神游机	星际火狐	STG	UCG评分：-
	1～4人 46格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	人民币48元 中文字幕、中文语音；对应共游盒		中国大陆版



非常爽快的一款第一人称视角射击游戏，移植于N64版的同名作品。神游公司对其做了很详细的汉化，从字幕到语音，甚至连游戏中的某些贴图也完完全全地进行了本土化的处理。有着多位知名配音演员为这款游戏助阵，即使是完全不玩游戏的人也会对其感兴趣吧。游戏非常容易上手，射击的感觉十分流畅，手感一流！游戏发生在外太空，火狐和他的队友们为了保卫家乡的安全而对外星侵略者展开反击，由于完全中文化的关系，剧情理解方面对于所有人来说是完全没有问题的。虽然这款作品以现在的眼光来看十分"简朴"，但是仍不失为一款经典之作。



马力欧医生	IQUE	11月19日	★★★☆☆
神游机	DR.MARIO	PUZ	UCG评分：-
	1～4人 13格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	人民币48元 中文字幕		中国大陆版



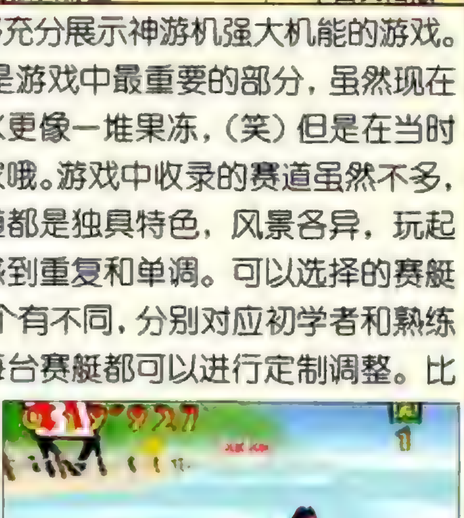
N64同名作品的移植版，玩家将要扮演马力欧医生，为了病人的康复而与病魔——红、蓝、黄三色细菌们展开决战！游戏的规则非常简单，当4个或4个以上颜色相同的细菌被纵列或横列在一排的时候就会被消灭掉！随着游戏的不断深入，细菌的数量会不断增多，落下的速度也会加快，难度也就随之而提升了。游戏还提供了故事模式以及对战模式，在故事模式中马力欧还要应付他的老对手瓦力欧的不断纠缠。而在对战模式中玩家只需要再购入一台神游机以及一个共游盒就能够与朋友对战了！



水上摩托	iQue	11月18日	★★★☆☆
神游机	水上摩托	RAC	UCG评分：-
	1～2人 2格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	人民币48元 中文字幕、中文语音；对应共游盒		中国大陆版



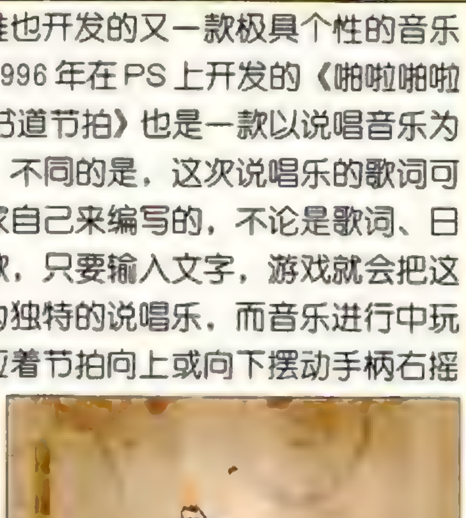
一款能够充分展示神游机强大机能的游戏。"水"的表现是游戏中最重要的部分，虽然现在看来这些海水更像一堆果冻，（笑）但是在当时可是独此一家哦。游戏中收录的赛道虽然不多，但是每条赛道都是独具特色，风景各异，玩起来丝毫不会感到重复和单调。可以选择的赛艇有4种，属性个有不同，分别对应初学者和熟练玩家，而且每台赛艇都可以进行定制调整。比赛模式也很丰富，除了惯有的锦标赛和时间挑战赛之外，还加入了特技表演赛，除了要抓紧时间完成赛程之外，玩家要利用场地中各种道具来获得各种特技分数。当然，最有魅力的内容莫过于双人挑战赛了，"与人斗，其乐无穷"嘛！



书道节拍	SCEJ	11月20日	★★★★☆
PS2	モジブリボン	MUG	UCG评分：-
	1人 195KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	5800日元 对应PlayStation BB、USB键盘，必须DS2手柄		日版



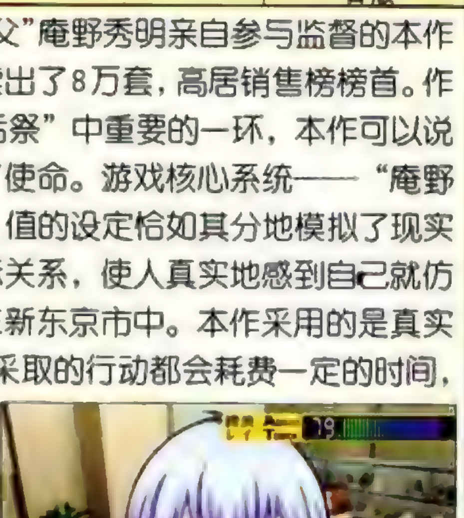
由松浦雅也开发的又一款极具个性的音乐游戏。与他1996年在PS上开发的《啪啦啪啦啪》一样，《书道节拍》也是一款以说唱音乐为基础的游戏，不同的是，这次说唱乐的歌词可以完全由玩家自己来编写的，不论是歌词、日记，还是诗歌，只要输入文字，游戏就会把这此语言合成为独特的说唱乐，而音乐进行中玩家就只要对应着节拍向上或向下摆动手柄右摇杆就可以了，非常简单。画面上的角色会一边唱着RAP，一边用毛笔把字写出来，如果节奏掌握得好的话，还可以让毛笔字形成连笔，那可是书法的至高境界啊。当然，你也可以挑战游戏中由作家亲自为游戏所写的文章，总共25关。



新世纪福音战士2	BANDAI	11月20日	★★★☆☆
PS2	新世纪Evangelions2	SLG	UCG评分：21
	1人 699KB 推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：20万
	6800日元 只对应DS2手柄		日版



"EVA之父"庵野秀明亲自参与监督的本作在第一天便卖出了8万套，高居销售榜榜首。作为"EVA复活祭"中重要的一环，本作可以说是圆满完成了使命。游戏核心系统——"庵野AI"以及A.T.值的设定恰如其分地模拟了现实生活中的人际关系，使人真实地感到自己就仿佛身处于第三新东京市中。本作采用的是真实事件制，玩家采取的行动都会耗费一定的时间，并相应地令其他角色好感度发生变化，更说不定会展开与原作截然不同的进程。正因如此，本游戏可以说是《EVA》FANS必玩之作。但正是由于它的"FANS向"，也许导致一般玩家会感到无从下手。



马里奥和路易 RPG	NINTENDO	11月21日	★★★★★
GBA	マリオ&ルイージ RPG	A·RPG	UCG评分：27
	1～4人 ｜ 自带记忆功能 ｜ 128M ｜ 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：30万
	4800日元 ｜ 对应GBA专用通信对战线		日版



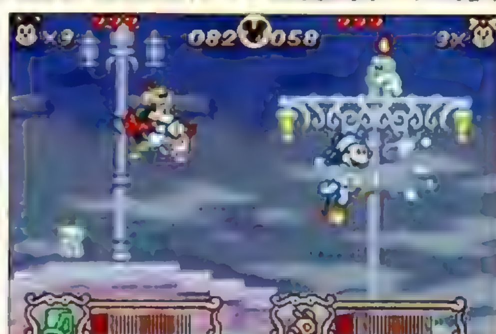
继超任版《马里奥RPG》和N64版《Paper Mario》之后，带有浓郁RPG要素的《马里奥》新作在GBA上登场了。本作的主角不再是马里奥一人，还有路易，两人为了打败邪恶的魔女而在豆豆王国展开了奇妙的旅程，冒险过程中两人经常要配合着解开各种机关和，而在曲折的剧情和搞笑的故事后面，游戏也非常强调操作性，不管是在地图上解谜还是战斗中攻击、防御，全都要手动完成，让人自始至终都能够全神贯注的投入到游戏中。而游戏最吸引人的就它的恶搞味道，各种滑稽场面层出不穷，经常会让人笑破肚皮，大力向玩家推荐此作。



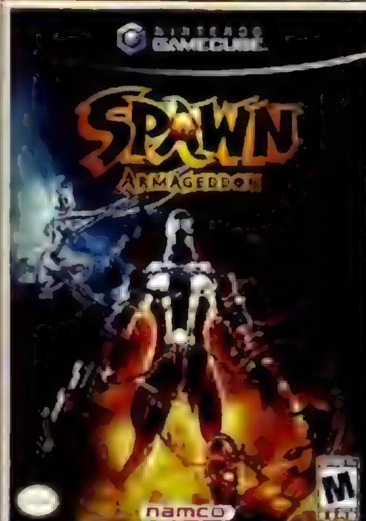
米老鼠和唐老鸭的魔法大冒险3	CAPCOM	11月21日	★★☆☆☆
GBA	ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3	ACT	UCG评分：-
	1～2人 ｜ 自带记忆功能 ｜ 32M ｜ 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	4800日元 ｜ GBA专用通信对战线		日版



游戏依然是移植自三上真司以前为SFC开发的“《米老鼠和唐老鸭》系列”游戏。本次的主角是米奇和唐纳德，他们为了解救3个被吸进了魔法书中的唐小鸭而展开了魔法大冒险。因为是旧作移植，所以游戏的方式非常传统，在游戏的初期两位主角只能像马里奥那样踩敌人，但是随着游戏地进行就能够得到各种不同的服装，从而获得一些更加强大的力量，那样就能前往更多的隐藏地点。利用GBA专用通信对战线可以实现双人协作游戏，在两个人的配合下，游戏的乐趣能够得到进一步的提升，让人可以重新拾回当年与伙伴奋战时的感觉。



再生侠：世界末日之战	NAMCO	11月21日	★★☆☆☆
Multi	Spawn: Armageddon	ACT	UCG评分：-
	1人 ｜ 硬盘记忆 ｜ 推荐玩家年龄：17岁以上		推定销量：-
	49.99美元 ｜ 对应机种为PS2、NGC、Xbox（以上信息为Xbox版）		美版



由NAMCO与当今美国漫画界第一人托德·麦法兰合作的作品。这次的《再生侠》游戏故事方面是原创的，而游戏的构成方面，制作组大量引用了CAPCOM的《鬼泣》的设定，动作、关卡，甚至一些按键设定都是来自《鬼泣》的，当然游戏也有大量自己的特色，比如场景中几乎任何物品都可破坏，还有再生侠的锁链系统。对于一般的玩家来说，本作可能稍有些让人失望，但对于《再生侠》迷来说，他们所能获得的感动就大多了，特别是再生侠在空中打开披风飞行的雄姿，这一刻恐怕一般玩家也会点头赞赏。开场及中途穿插的高素质动画值得注意，《再生侠》迷不应错过。



口袋妖怪竞技场	NINTENDO	11月21日	★★★☆☆
NGC	ポケットモンスターコロシアム	ETC	UCG评分：-
	1～2人 ｜ 48格 ｜ 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：59万
	5800日元 ｜ NGC-GBA专用通信线、GBA专用读卡器e+		日版



游戏分为两大模式：沿袭以往《口袋妖怪竞技场》风格的对战模式和全新的RPG剧情模式。此次对战模式最大的变化就是实现了全3D的2对2战斗，不仅可以完全再现出GBA版组队战的战略战术，其华丽的特殊效果也相当令人吃惊。而RPG剧情模式则是一款完全可以独立出来的RPG游戏，无论是人物、设定还是剧情都是完全原创的，单独的游戏时间也在30小时以上。在剧情模式中，玩家可以捕捉到只在GB版《金·银·水晶》中出现过的一些口袋妖怪，并且能够把它们的数据传送到GBA版游戏中，这也是游戏最具有吸引力的地方。系列FANS必备软件。



玻璃蔷薇	CAPCOM	11月26日	★★☆☆☆
PS2	玻璃ノ蔷薇	AVG	UCG评分：19
	1人 ｜ 至少200KB ｜ 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	6800日元 ｜ 对应USB鼠标		日版



可以说又是一款以明星为卖点的游戏，主角的造型采用的是著名日剧明星松冈昌宏，这一利器可以大大刺激非玩家的目光。游戏的进行方式采用的是像原来20世纪80年代PC上的冒险游戏的方式——利用鼠标进行操作，这使得许多惯用手柄方向键的玩家感到有些不便，好在对应USB鼠标，使得玩起来还不至于太累。游戏的精髓就在于主角那窥视他人内心所想的两个系统，透过内心看人的本质，这就是该游戏要表达的内容。而且在窥视的同时，并不知道他人所想到的是否与事实相同，所以更能刺激玩家继续玩下去。关键词的系统也方便了玩家，不过对话要求较高在一定程度上增加了难度。



2003年度小编心目中的十佳游戏

《星之海洋3 直到时间的尽头》
《最终幻想X-2》
《火炎之纹章 烈火之剑》
《最终幻想战略版ADVANCE》
《真三国无双3 猛将传》
《前线任务4》
《第2次超级机器人大战α》
《仙乐传说》
《维纳斯与布雷斯》
《魔界战记》



2003年有不少我喜欢的游戏呢，尤其是战棋游戏方面，不少名作都在这一年中推出自己的续作，例如《烈火之剑》、《最终幻想战略版ADVANCE》、《前线任务4》等等，大多也保持了一定的水准。也有不少让人惊喜之处，例如《前线任务4》的link系统和《最终幻想战略版ADVANCE》的任务制。加上《魔界战记》以及数作《机战》，还有年底的《SDGG A》，战棋玩家这一年算是玩了个痛快！其他自己所选择的也多是《星之海洋3》这样的名作续篇，虽然2003年偶有几个不错的原创作品（如《红侠乔伊》），但都不是自己喜欢的类型，这里也只好忍痛放弃了。

SD高达G世纪 ADVANCE

SD高达G世纪 ADVANCE	BANDAI	11月27日	★★★★☆
GBA	SDガンダム Gジェネレーション アドバンス	S・RPG	UCG评分：26
	1人 自带记忆功能 128M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：20万
	5800日元 SP同捆版18300日元		日版



作为BANDAI的看家游戏系列之一，这次是首次在GBA上推出，所以游戏基本只是以WSC版作为蓝本制作的，但适时加入了正大红大紫的《机动战士高达SEED》的内容，又拉到了不少新的FANS。游戏的剧情与《NEO》一样采用了大杂烩的形式。机体的改造、强化、捕获以及编队等系统在得以保留的基础上进行了大幅度的简化，让许多新手能够更加轻松地投入进去。游戏的隐藏要素也同样十分丰富，隐藏关卡、隐藏机体和隐藏人物，这些都是让人沉迷其中而无法自拔的卖点。不过，不能关闭游戏中的战斗画面，这多少令人有些遗憾。



山脊赛车 进化

山脊赛车 进化	NAMCO	11月27日	★★★☆☆
Multi	R: RACING EVOLUTION	RAC	UCG评分：22
	1～2人 22KB 推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：10万
	6800日元 对应机种为PS2、Xbox、NGC（以上信息为PS2版）		日版



南梦宫旗下的首席赛车游戏系列《山脊赛车》的最新作以“进化”为副标题的确名副其实，但革命性改变并未使这款多平台RAC取得预想的成功。本作的画面表现力的确上升了一个台阶，无论是景物、赛道还是车体本身的描绘都相当细致。在背景音乐方面也保持了系列一贯的动感风格。游戏的模式较为丰富，故事模式和赛事模式都具有很高的耐玩度，隐藏要素更是多不胜数。本作具备更专业的系统设置、更正统的手感和更紧张的比赛气氛，但却使系列原本追求简单甩尾的爽快感跳跃至追求细致操作的真实感，这使游戏比较慢热，也令系列老玩家有所不满。



喧哗军团

喧哗军团	CAPCOM	11月27日	★★★☆☆
NGC	ガチャフォース	ACT	UCG评分：-
	1～4人 10格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	6800日元 NGC-GBA专用通信线、GBA专用读卡器e-		日版



面向青少年的全3D对战型动作游戏，由负责开发《机动战士高达 连邦VS吉翁》的小组进行制作。虽然各种机体更加趋向卡通化，但是对战时的爽快感依然非常强，而且游戏的整体风格十分火爆，让人一看就会喜欢上它！游戏中的玩偶机器人虽然不能够让玩家自行组装，但是其种类仍然非常繁多，玩家需要收集约200种左右的玩偶机器人来完成图鉴，这对玩家的技术和耐心都是一种挑战。游戏采用了多种组队制度来进行规则设定，合作制、人数制和性能比制等多种制度使得玩家在进行对战的时候选择更多，也更容易找到符合自己风格的战斗方式。



大众高尔夫4

大众高尔夫4	SCEI	11月27日	★★★☆☆
PS2	みんなのGOLF4	SPG	UCG评分：-
	1人 记忆容量未知 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：93.5万
	5800日元 无对应周边		日版



SCE推出的这款游戏绝对可以称得上是同类型中最出色的一款，而它一经上市也立即引发了日本玩家的购买狂潮。本作凭借其简洁的操作及人性化的系统令每位对高尔夫球不甚了解的玩家都能兴致勃勃地投入到游戏中去。游戏的各种模式与三代并无太大区别，但在画面、音乐、系统、人物动作处理等方面上都有着飞跃性的进步。游戏开始可供选择的人物只有4人，但随着玩家VS模式的深入，总共可获得高达36位角色。而玩家也可以通过比赛获胜后得到的奖金来购买球衣、饰品等来装扮自己的角色。收集隐藏的角色、场地、服装等也是游戏的最大乐趣之一。



鬼武者 无赖传

鬼武者 无赖传	CAPCOM	11月27日	★★★☆☆
PS2	鬼武者 无赖传	ACT	UCG评分：21
	1～4人 80KB 推荐玩家年龄：12岁以上		推定销量：8万
	6800日元 对应DS2手柄		日版

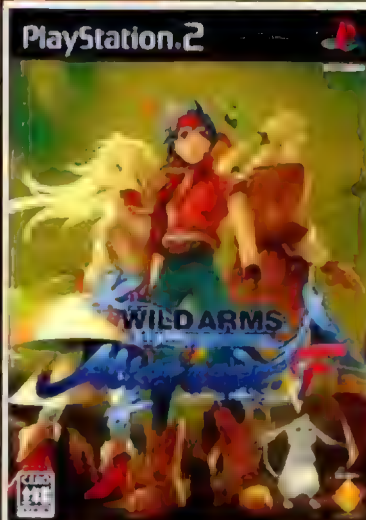


结合了前两代角色的乱斗型游戏，本作可以说是CAPCOM在推出三代之前的一道开胃菜。游戏可以支持4人同时对战，而且还加入了换线系统，从某种意义上来说，本作与MD的《魔强统一战》十分相似。玩家可以从众多的角色中找到自己所喜爱的角色。操作系统和前几作基本相同，所以即使是新手也能够很快上手。故事模式一共有10关，长度适中，玩家可以不用在任何角色身上浪费太多的时间。而且在故事模式中还没有许多隐藏要素，这无疑增加了玩家的游戏乐趣。在对战模式中，“一闪”的保留导致了玩家过分依赖，令对战的平衡性丧失了许多。

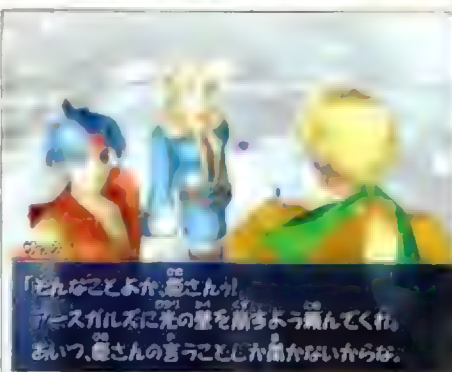


荒野兵器 Alter Code：F

荒野兵器 Alter Code：F	SCEI	11月27日	★★★★☆
PS2	Wild Arms Alter Code：F	RPG	UCG评分：26
	1人 49KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：15万
	6800日元 无对应周边		日版



该游戏是原来PS上SCE著名RPG系列的《荒野兵器》第一作的复刻版，虽说是复刻版，但游戏无论在画面、系统等方面都进行了强化。部分系统采用三代系统的同时还保留了原有系统，无论对老玩家还是新玩家都是体贴的设定。地图变成了可360度旋转的形式让游戏的探索性大大增加，丰富的隐藏要素也是让玩家对游戏进行研究的强大动力，可使用角色由3人增加到6人，这使得战斗时的战略性更强，更具有挑战性。另外，不得不提的就是游戏的音乐，初代的口哨再加上素质不俗的动画，给玩家带来无限感动，相信这也是游戏最具魅力的地方吧。



卡拉OK革命	KONAMI	11月27日	★★★☆☆
PS2 カラオケレボリューション		MUG	UCG评分：
1人 639KB	推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
3980日元 对应专用麦克风、PlayStation BB			日版

由KONAMI开发的卡拉OK游戏，基本的游戏理念虽然与当年的《DDR》相同，但真正将卡拉OK引入游戏的，这还是首次。KONAMI希望凭借本作再次掀起一股音乐游戏的新浪潮。卡拉OK游戏与跳舞游戏不同之处在于，歌曲来源很依赖于娱乐界。日本是卡拉OK的起源地，卡拉OK文化极为发达，因此在不到1个月的时间内，KONAMI就连续发行了10卷《卡拉OK革命》，各卷都有50首对应歌曲，流行歌曲更是选择了最近日本几乎所有的流行乐界代表人物，如B'z、福山雅治、GLAY等等。不过专辑出得再多也满足不了要求的，因此游戏对应网络下载歌曲，够绝！



零 红蝶	TECMO	11月27日	★★★★☆
PS2 零 红 蝶		AVG	UCG评分：27
1人 250KB	推荐玩家年龄：15岁以上		推定销量：8万
6800日元 只对应DS2手柄			日版



TECMO全力打造的这款恐怖游戏的素质之高令人惊叹，无论是画面、剧情、系统还是主题曲都可进入一流之列。拍照系统的强化令游戏的可玩性大幅度上升，在各种辅助能力的配合下，玩家在每次抓准时机按下快门时都会有一种成就感。敌人是缥缈不定的灵，这比起面目狰狞的怪物反而更令人胆战心惊，而灵收集模式也吸引玩家一次又一次地投入到游戏中去。剧情是本作胜过前作的又一亮点，通过在游戏中得到的各种档案，玩家可以真切地了解到皆神村内双子的悲剧。游戏通关后会增加鉴赏模式及任务模式，而在达成一定的条件后也能够得到姐妹两人的8件新服装。



异度传说 一章 Reloaded 力的意志	NAMCO Monolist	11月27日	★★★☆☆
PS2 XENOSAGA EPISODE Ⅰ 力への意志		RPG	UCG评分：-
1人 165KB	推荐玩家年龄：15岁以上		推定销量：3万
6800日元 对应PS BB Unit			日版



原作日版的逆移植版，在画面、剧情上虽然与日版并没太大的区别，但一些新要素的增加却大大吸引了该系列的FANS。由于以美版作为基础，所以在许多内容上都进行了一定的调整。游戏的语音采用的是英语，但字幕还是日语，除此之外游戏还加入了一些新要素。首先就是事件回想模式，在这里可以看到游戏中的事件和MOVIE，使玩家更进一步了解剧情；新服装增加，游戏中的一些角色不再是只有一套服装，而是可以进行换装，这也是吸引FANS的地方。另外，该游戏还附赠一张特典DVD，收录了《二章》未公开的一些影像，相信这也是该游戏的卖点之一。



F-ZERO 隼之传说	NINTENDO	11月28日	★★★☆☆
GBA F－ZERO ファルコン传说		RAC	UCG评分：-
1～4人 自带记忆功能 128M	推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：
4800日元 对应GBA专用通信对战线			日版



本作是"《F-ZERO》系列"第二次登陆GBA平台，与前作最大的不同就是加入了剧情要素，游戏是根据正在日本热播的同名动画改编而来，动画版中的众多人气角色都会在游戏中登场，而游戏的剧情模式也正是遵循动画版的流程来进行，可选人物会一个个出场，展开各自独立的剧情。游戏的玩法仍然遵循系列一贯的特色，操纵着独特的磁悬浮赛车在各大星球的赛道竞速，争夺"F-ZERO大奖赛"的冠军。令人窒息的速度感仍然是游戏最大的卖点，超过1000公里／小时的时速让你体会从未有过的刺激，紧张的比赛时刻让玩家的精神高度集中。



马里奥聚会5	NINTENDO	11月28日	★★★★★
NGC マリオパーティ5		ETC	UCG评分：-
1～4人 5格	推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：53万
5800日元 无对应周边			日版



长久以来一直受到玩家好评的系列第5作。游戏比起前作来说，又新增了许多有趣的迷你游戏，在刚接触本作时，能带给许多玩家一种"喘不过气"来的新鲜感。游戏的规则也十分简单，只要轮流掷骰子并按照上面的数字在地图上前进即可。在许多特定的地方会出现各种各样的迷你游戏。将这些游戏完成后，累积的分数便会上升。最后分数最高的人才能成为胜利者。各种不同的迷你游戏共有75种，当亲朋好友聚在一块时，玩这款多人游戏是再适合不过的了。另外，本作特意加强了单人游戏的内容，即使是一个人在玩时，也不会像前几作那样感到无聊了。



2003年度小编心目中的十佳游戏



《DOA极限沙滩排球》
《樱大战 浓情之湖》
《真·三国无双3》
《第2次超级机器人大战α》
《最终幻想X-2》
《世界足球 胜利十一人7》
《双截龙ADVANCE》
《杰克II 背叛者》
《仙乐传说》
《生化危机 逃出生天》

虽然展望2004年发现今年其实并没有太多的游戏给自己惊喜，但其实仔细去回味一番的话，发现自己所选择出来的这10款游戏同样相当出色，也许朴实与不经意间获得的感动才是最珍贵的吧！不能说自己选择出来的游戏都已经达到了100%的完成度，（有些游戏好像根本就没有完成度这一说，汗）但在玩这些游戏的时候我却投入了很大的精力，投入换来幸福，那种只属于游戏迷的幸福！

VR战士 10周年纪念

VR战士 10周年纪念	SEGA/SEGA-AM2	11月28日	★★★☆☆
PS2	Virtua Fighter 10th anniversary	FTG	UCG评分：-
	1～2人 ｜ 无记忆功能 ｜ 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	3300日元 ｜ 对应街机摇杆		日版



严格来说本作并不能算是一款完全意义上的新作，而只是将《VF4EVO》里的角色全部按照《VF》初代的建模进行制作，再加上初代的背景场地、背景音乐，构成一款怀旧味道十足的作品。在人物的招式上本作采用《VF4EVO》的设定，但在系统方面而采用《VF》初代的设定，例如取消了受身、侧闪等系统，让游戏的感觉完全回归初代。除了游戏本身之外，这套10周年纪念版本还特别附赠了一本收录有《VF》进化历史的书以及一张包含大量《VF》名人访谈的影像DVD，极具珍藏价值。

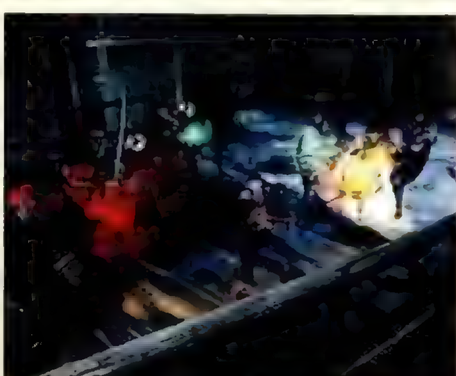


魔牙灵

魔牙灵	Microsoft	11月30日	★★☆☆☆
Xbox	魔牙灵 Magatama	ACT	UCG评分：20
	1人 ｜ 硬盘记忆 ｜ 推荐玩家年龄：15岁以上		推定销量：-
	6800日元 ｜ 无对应周边		日版



由部分曾经参与过"《FF》系列"制作的游戏人为Xbox量身打造的年度动作游戏。游戏画面风格贴近故事背景的设定，为玩家还原出一个较为真实的日本太古时代。游戏中独特的"龙击系统"值得称道，不仅可以演变出各种华丽的必杀技，而且要解开一些过关时必须解决的谜题时，也将要用到这个系统。游戏的场景宏大，而且地形也富于变化，比较考验玩家的操作技巧。而游戏中较为令人失望的地方在于整体的难度设置很高，一些设定也不太贴近动作游戏的惯例，长时间玩的话会感觉比较单调与枯燥，BOSS战的场面渲染也还有提高的余地。



十二月 DECEMBER

[illegible]

不可完成的任务 Surma使命

不可完成的任务 Surma使命	ATARI	12月2日	★★☆☆☆
Multi	Mission: Impossible Operation Surma	ACT	UCG评分：-
	1人 ｜ 硬盘记忆 ｜ 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：-
	49.99美元 ｜ 对应机种为PS2、Xbox（以上信息为Xbox版）		美版



以《不可完成的任务》为题材的游戏，不过本作并不是由电影改编的，尽管游戏中有些任务的设置就来自《不可完成的任务》电影版的第一集。玩家将扮演IMF的成员之一Ethan Hunt（也是两部电影中的主角）去执行一项项极富挑战性的任务。游戏的玩法在一定程度上借鉴了《分裂细胞》。任务执行中，目标是固定的，但完成的方法和路线却有所不同，游戏中几乎每一个任务都有这样的设定，因此玩家可以使用不同的方法来反复进行游戏。游戏中的大亮点就是各种专用的特工武器的设定，如探测仪、耳内联络机，以及《不可完成的任务》中招牌性的伪装"面膜"。

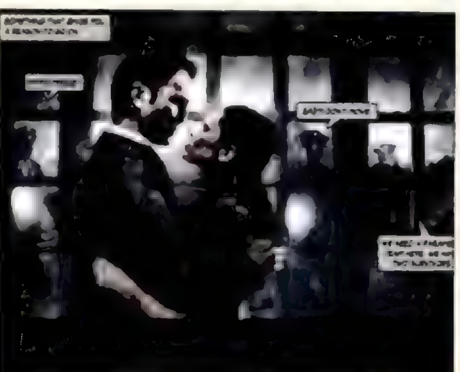


马克思·佩恩2：马克思·佩恩的堕落

马克思·佩恩2：马克思·佩恩的堕落	ROCKSTAR GAMES	12月2日	★★★☆☆
Multi	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	ACT	UCG评分：24
	1人 ｜ 208KB ｜ 推荐玩家年龄：17岁以上		推定销量：-
	49.99美元 ｜ 对应机种为PS2、Xbox（以上信息为PS2版）		美版



一款相当出色的美式动作射击游戏。作为一款成功作品的续作，它不但保留了前作的成功之处，还在前作的基础上发扬光大。招牌系统"子弹时间"作了大幅强化。特别是在剧情方面所下的功夫是要绝对胜过前作的，情节更加曲折，人物关系更加复杂，而对于主角马克思·佩恩的心理描写片段更是出神入化。游戏大量借鉴了许多电影表现手法，使得本作的艺术性在同类游戏中傲视群雄。虽然在操作方面不是很顺手，但是在某些地方还是为家用机做了特别处理。音效方面的表现也非常不错。惟一令人不爽的地方就是超慢的读盘时间，这也算是美版游戏的通病了。



GT赛车4 序章版

GT赛车4 序章版	SCEI/POLYPHONY DIGITAL	12月2日	★★★★☆
PS2	Gran Turismo 4 Prologue	RAC	UCG评分：27
	1人 ｜ 150KB ｜ 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	新台币960元 ｜ 对应GT Force、GT Force PRO、中文语音		中国台湾版

赛车游戏最强作的热身作。以本作的表现来看，恐怕只有正式版的《GT赛车4》可以超越它了吧。游戏的画面、音效、操作都达到了系列的最高峰。而最令人称道的就是游戏中细致入微的赛车教学课程，从最简单的踩油门到最复杂的超车技巧，都可以在游戏中一一学会。而中文版中更有中文语音解说，就算以前从没玩过这个系列的玩家也可轻易上手。别以为这只是简简单单地教你怎么开车，其苛刻的通过条件会让玩家欲哭无泪。不过毕业后的那种成就感是其他赛车游戏所无法给予的。另外在街机模式中还收录了5条特色各异的赛道和50台以上最新的车体，能让玩家过足瘾。

龙珠Z 武道会2	BANDAI	12月2日	★★★★☆
PS2	Dragon Ball Z: Budokai 2	FTG	UCG评分：25
	1人 67KB 推荐玩家年龄：13岁以上		推定销量：
	49.99美元 无对应周边		美版



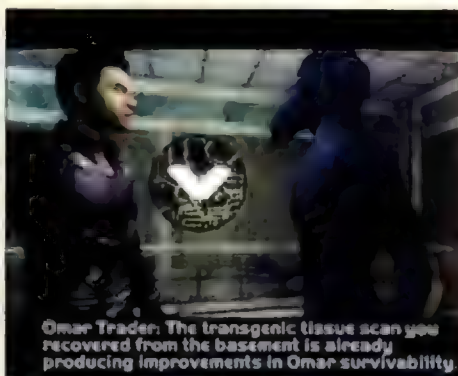
借助正在欧美播放的动画版《龙珠Z》，全新的对战类型游戏终于又和玩家见面了。专门为游戏原创的开场动画以及全新的卡通渲染画面风格都有助于游戏在动画FANS中打下很好的基础。新增的剧情模式在借鉴原作剧情的基础上加以适度发挥，采用《大富翁》式的移动方式则进一步提升了游戏的乐趣，而技能胶囊装备系统则进一步提升了游戏的战略性。游戏的操作手感和对战时的平衡与前作相比有了很大的改进，显得更加亲切。游戏中可以选用的角色非常多，而且原作中的著名必杀技、合体等要素在游戏中也能够得到比较完美的再现。



杀出重围：隐形战争	EIDOS/ION STORM	12月2日	★★★☆☆
Xbox	Deus Ex: Invisible War	RPG	UCG评分：-
	1人 硬盘记忆 推荐玩家年龄：17岁以上		推定销量：-
	49.99美元 无对应周边		美版



这是一款独具个性的第一人称RPG游戏，由知名厂商离子风暴公司制作，游戏的基本进行方式是FPS式的。游戏的世界观极为宏大，各种人物、武器、道具的设定极为丰富，正如游戏标题所示的——隐形战争，要想完成任务，你可以选择隐密行动，而不费一枪一弹，尽管游戏中没有机枪、散弹枪、火箭发射器等多种武器，也游戏的关卡设定也让你有通过隐密行动来完成任务的可能。利用因为《半条命2》而闻名的Havok物理引擎，游戏非常真实。而游戏之所以会是RPG而不是FPS，则是因为射击并不是本作主要成分，冒险、完成任务也是本作的重要成分，而且游戏具有升级系统的。



索尼克BATTLE	SEGA/SONIC TEAM	12月4日	★★★☆☆
GBA	ソニックバトル	ACT	UCG评分：24
	1～4人 自带记忆功能 128M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	4980日元 对应GBA专用通信对战线		日版



SONICTEAM在2003年美国E3展上大肆宣传的两部《索尼克》之一。与正统的系列作品不同的是本作抛弃了以往单一的速度概念而改变成为一款3D对战游戏。在战场中，一帮以往在《索尼克》中出现过的角色会再度登场，并且每个角色都拥有自己独特的3种必杀技，在战斗前再配合上不同的属性就能产生更多的变化。另外，故事模式中的新角色——机器人艾米鲁也成为了围绕着整个游戏的核心人物。在故事模式中通过战斗而培养出来的艾米鲁拥有比任何一名角色都强大的实力。BATTLE模式和PARTY模式也十分适合喜欢联机的朋友。



火影忍者NARUTO 激斗 忍者大战！2	TOMY	12月4日	★★★☆☆
NGC	NARUTO ナルト 激斗 忍者大战！2	ACT	UCG评分：
	1～4人 2格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：26万
	6800日元 无对应周边		日版



本作与11月BANDAI在PS2上推出的《火影忍者NARUTO 究极的英雄》有着非常相似的地方。但毕竟本作的平台是NGC，虽然同是采用了卡通渲染技术，但本作的角色描画却细致了许多。故事模式非常忠实于原著，而新增的大量原创情节却使本作增色不少。本作除了支持1对1对战外，还支持2对2、1对3的打法，其实从定义上说本作应该是一个乱斗型的格斗游戏。可选择的角色数量大幅增加，几乎是前作的一倍以上。大量充满迫力的忍术也是本作不可缺少的要素。在年内数款动漫改编的游戏，该作水平可以说是相当不错的。



Kunoichi 忍	SEGA/SEGA WOW	12月4日	★★★★★
PS2	Kunoichi 忍	ACT	UCG评分：28
	1人 147KB 推荐玩家年龄：15岁以上		推定销量：5万
	6980日元 无对应周边		日版



作为人气动作游戏《Shinobi 忍》的续作，本作的表现十分出色，并因为女主角绯花的独特魅力为忍术ACT注入了新的活力。本作保持了前作概念独特、手感优异、难度超高的特点，在基本操作与系统方面也有着很高的传承度。当然，各方面的进化也是十分明显的。强化画面，并突出人设、场景、音乐、界面的未来感，在关卡设计上也更显完善。弱化的杀阵的威力，强调足技与分身斩的运用，更注重技巧性。4个角色、3套服装、24个特殊关卡、26张原画、88枚胧币……丰富的隐藏与收集要素使游戏具备相当高的耐玩度和挑战性。如此优秀的动作精品不容错过。



机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯	BANDAI/CAPCOM	12月4日	★★★☆☆
PS2	机动战士Zガンダム エウーゴ VS. ティターンズ	ACT	UCG评分：22
	1～2人 211KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：56.5万
	6800日元 NET ADAPTER、PS BB Unit、USB鼠标、USB键盘		日版



继前作《吉翁VS联邦DX》大红大紫之后，CAPCOM再接再厉又推出了ARC版的续作，并在3个月后移植到了PS2上。从操作和画面上来看，本作与前作并没有什么大的区别。不过由于加入了变形和连携系统，使游戏的玩法变得更加丰富。PS2版新增加了200多个任务模式的关卡。光是要打穿任意100多关，就要花去5、6个小时的时间，这无疑增加了游戏的耐玩度。不过CAPCOM的游戏一贯是强调动作性，所以在本作中玩家基本看不到多少以真实性著称的BANDAI高达作品的影子。即使遇到一些夸张的镜头，也只有一笑置之。



铁臂阿童木 阿童木之心的秘密	SEGA/TREASURE	12月5日	★★★★☆
GBA	铁腕アトム　アトムハートの秘密	ACT	UCG评分：25
	1人　自带记忆功能　64M　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：2万
	6800日元　无对应周边		日版



由动作、射击游戏名家TREASURE开发的作品。与TREASURE的其他作品一样，依然是紧张、刺激的战斗过程，游戏中动作的设定非常具有阿童木自身的特色，而不是流俗于一般动作游戏的设定。尤其是冲刺的设定，能力成长后阿童木可以在空中多段冲刺，而且冲刺过程中处于无敌状态，但一个冲刺与下一个冲刺之间有一定时间会受到伤害。善用冲刺的话就会获得相当高的爽快感。由于发行商SEGA方面已经拿到手冢治虫作品的改编权，因此游戏中得以让漫画之神作品中的全明星角色在游戏中客串，没记错的话，这在游戏史上也算是首次，光是这些明星漫画人物，就足以让人感动至极。



霸天开拓史 无尽之翼·失落之海	NAMCO/MONOLITH	12月5日	★★★★☆
NGC	BATEN KAITOS 终わらない翼と失われた海	RPG	UCG评分：26
	1人　8格　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：9万
	6800日元　双碟装，无对应周边		日版



负责游戏开发的是以《异度传说》而闻名的MONOLITH公司，因此游戏的素质从一开始就得到了保证。游戏中的核心系统就是卡片，几乎所有的道具、武器和魔法都实现了完全卡片化。不过游戏并没有采用普通TCG那样的对战规则，而是使用了自由度更高、更加接近其他RPG作品的原创方式，因此也更加贴近玩家的习惯。其中有卡片系统延伸出来的SP COMBO和精灵魔法系统也各具特色，非常值得研究。游戏最让人津津乐道的莫过于它的画面，其精致的CG背景用色鲜艳、描绘细致，让玩家在游戏时能够体验到至高的视觉享受。



哈里·波特与魔法石	EA Games/Warthog	12月9日	★★☆☆☆
Multi	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	A·AVG	UCG评分：-
	1人　156KB　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	29.99美元　对应机种为PS2、Xbox、NGC（以上信息为PS2版）		美版



席卷全球的哈里·波特真是魅力无穷。本作是“《哈里·波特》系列”的第一作，曾于2001年11月15日发售过PS版。这次的重制版则在PS2、Xbox和NGC上都有发售。画面上的提升是显著的，各种效果相对于PS版简直是天壤之别，另外音乐和音效方面也更加悦耳动听，其他方面在原封不动地照搬PS版内容的基础上做了相应的改动，虽然剧情流程方面基本一模一样，但是玩起来还是很有新鲜感的。入手本作最大的意义不过在于能收集全整个系列在某台主机上的全部作品，当然对于“《哈里·波特》系列”的FANS来说这也是最具吸引力的一点。



海贼王 伟大的战斗3	BANDAI	12月11日	★★★☆☆
Multi	ONE PIECE GRAND BATTLE3	FTG	UCG评分：-
	1～2人　49KB　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：24万
	6800日元　对应机种为PS2、NGC（以上信息为PS2版）		日版



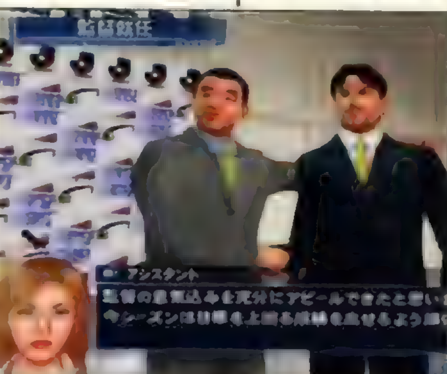
PS上推出过系列的第一、二作受到玩家和动漫迷们的一致好评后，本作第一次跨平台推出，无论从画面素质或是画面迫力等方面都较前作有很大的提高。游戏摆脱了以往“准3D”的画面，换成了移动空间更大的全3D画面。并采用了最新的“ACTIVE CHASE VIEW”3D引擎，让玩家能在每个战斗场景中都能有最佳的表现。大量的普通技和必杀技也被完整地继承了下来，保证了战斗的乐趣。角色选用方面是以原作中“空岛”的那一段故事中出现的角色为主，当然，主人公路飞一行人是必不可少的。除故事模式外还有收集模式等设定，是FANS不可不玩的作品。



J联盟 胜利11人战略版	KONAMI/KCET	12月11日	★★★☆☆
PS2	J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS	SLG	UCG评分：21
	1人　552KB　推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：5万
	6980日元　无对应周边		日版



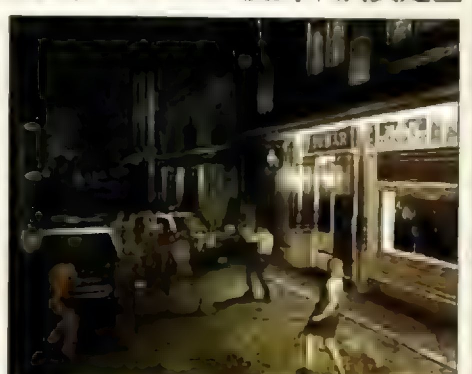
KCET一款试验性质的“足球经理”类作品。作为初涉此类的“WE战略版”，整体表现还算相当不错，但是比起市场上的同类作品，就显得相当“寒酸”了。有关俱乐部建设、球迷组织、相关产品开发等等一概没有，玩家扮演的就是一个纯粹的主教练，只能负责安排训练比赛内容和教练组的聘用工作。游戏最大的亮点就是比赛部分了，由于全盘照搬了《WE7》，玩家会很容易上手，从这一点也可以看出本作强调的其实是“战术”部分。而且还特地强调了个人战术设定，场上每个队员在比赛中的具体的攻防力度和跑位走向都可以具体指挥，当然实际表现就和球员的个人能力有关了。



生化危机 逃出生天	CAPCOM	12月11日	★★★★★
PS2	BIOHAZARD OUTBREAK	AVG	UCG评分：27
	多人在线　495KB　推荐玩家年龄：15岁以上		推定销量：36.5万
	6800日元　对应PS BB UNIT、硬盘		日版



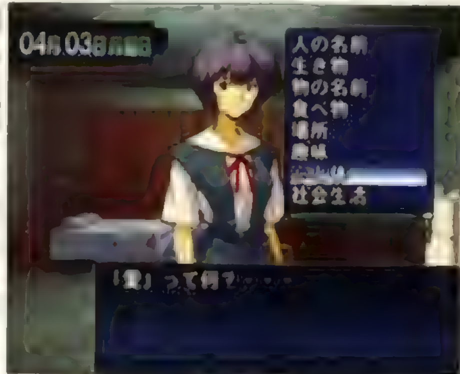
多人/网络版的《生化危机》，玩家将扮演8名不同身分的角色在危机四伏的浣熊市齐心协力寻找一线生机。每名角色的性能都有所不同，有侧重战斗的也有支援型的角色。游戏的系统在系列的基础上针对在线游戏的特点进行了改进，角色的动作也更加多样化，每名角色都有独有的动作。游戏提供了ONLINE和OFFLINE两大模式，OFFLINE模式下队友是由CPU控制的，而ONLINE则可以最大4人组队冒险。本作流程并不长，但收集要素异常丰富，包括CG、音乐、角色在内的所有要素都可以进行收集，除此之外隐藏角色也为游戏增添了不少乐趣。



新世纪福音战士 绫波育成计划 With 明日香补完计划	BROCCOLI	12月11日	★★☆☆☆
PS2	新世纪福音战士 绫波育成计划 With アスカ补完计划	SLG	UCG 评分：21
	1人 60KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：4.5 万
	6800 日元 只对应 DS2 手柄		日版



本游戏并不太适合于日文水平不好的朋友，因为它与普通育成游戏最大的区别便在于“常识词汇教学”系统。在游戏中，玩家扮演的是NERV聘请的家庭教师，而任务就是指导无口、无心、无表情的绫波丽为人处世之道。玩家可以输入一些短语，并在将其分类后教给绫波，而绫波也会据此增长自己的见识并说出相应的话语。数十种结局也是游戏的一大卖点，根据玩家培养方向的不同，绫波最后的职业也不相同，修女、风纪委员、画家等等一应俱全。在这个版本中，只要达成一定的条件，那新剧本“明日香补完计划”也会登场，喜欢明日香的朋友们应该也会满意了。



牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版	MMV/VICTOR	12月12日	★★★★☆
GBA	牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち FOR ガール	SLG	UCG 评分：23
	1人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：2 万
	4800 日元 对应 NGC-GBA 专用通信线		日版



继PS男生版移植至GBA后，PS女生版终于也移植到了GBA上。女生版的最大特点自然就是游戏的主人公变成了女生了，而恋爱的对象就变成了男生版中的那些男性情敌。游戏的玩法和男生版基本上没有任何区别，甚至连游戏音乐也没有变化，多少给人一点偷懒的感觉。游戏的难度下降了不少，令各位女生能够更快地上手。新增加的料理买卖系统和牧场度系统令游戏更加耐玩，换装系统也是非常吸引人的。和PS女生版不同的是，本作结婚后依然可以继续游戏。游戏可以和NGC女生版联动，但NGC版要到2004年夏天才会有，玩家需要耐心地等待。



洛克人 EXE4 锦标赛 红日·蓝月	CAPCOM	12月12日	★★★★★
GBA	ロックマンエグゼ4 トーナメント レッドサン・ブルームーン	A·RPG	UCG 评分：25
	1~2人 自带记忆功能 64M 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：66 万
	4800 日元 GBA 专用通信对战线		日版



正式采用了两版本同时发售制度的系列首部日版作品，开创了这个系列的一个全新的起点。游戏脱胎自前作，却与前作存在着很多差别。画面风格、战斗芯片和基本系统的改良本身就让老玩家产生了耳目一新的感觉，而随机出现的剧情和众多的隐藏要素则增加了反复游戏的乐趣。不仅两个版本之间存在着重大的差异，同一版本的不同游戏流程也会有很大的区别，要想将游戏最后的隐藏要素发掘出来，每个版本至少进行到第3周目，并且还要进行不同版本之间的通信才行。本作中会有KONAMI《我们的太阳》主角强哥和御天子大人进行客串，也是其创举之一。



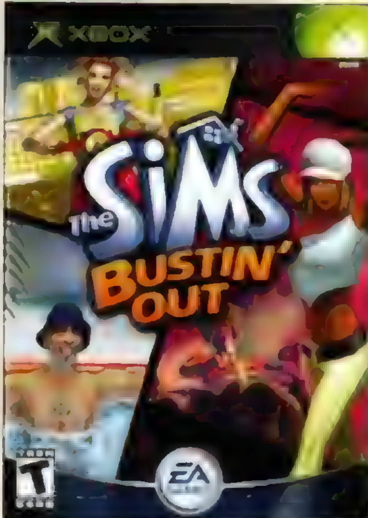
大金刚康茄鼓	NINTENDO/NAMCO	12月12日	★★★★☆
NGC	Donkey Konga	MUG	UCG 评分：-
	1~4人 3格 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：26 万
	6800 日元 6800 日元为同捆专用鼓型控制器的价格		日版



本游戏由任天堂和南梦宫合作开发，任天堂提供了该公司的数首经典歌曲以及“大金刚”的角色形象，而南梦宫则以在街机和PS2上大受欢迎的“《太鼓之达人》系列”的概念为原型，因此先天具备了成功的要素。游戏的玩法在《太鼓之达人》的基础上加入了全新的拍手动作，利用声音感应装置实现了康茄鼓独特的手法，大幅度地提升了游戏的乐趣，同时也使得难度上升了不少。在乐曲方面，虽然有部分歌曲直接取自《太鼓之达人》，不过最让人激动的莫过于任天堂本公司的乐曲了，《大金刚》、《超级马里奥》、《口袋妖怪》等都是出色曲子。



模拟人生 纯属意外	EA Games/Maxis	12月15日	★★★☆☆
Multi	The Sims Bustin' Out	SLG	UCG 评分：-
	1人 1412KB 推荐玩家年龄：全年龄		推定销量：-
	49.99 美元 对应机种为 PS2、Xbox、NGC（以上信息为 PS2 版）		美版



这是PC上最成功的模拟游戏系列，最新作《模拟人生 纯属意外》是全平台游戏。本作秉承系列风范，拥有两种不同的游戏模式：Bust out模式和Free play模式。前者根据剧情发展，要求玩家解开相应的谜题来完成预定的目的，而后者则是完全放任的自由成长模式。玩家必须随时根据屏幕上的提示信息掌握角色的当前状态，处理好人物关系和各类事件，根据角色不同的需求进行相应调节方可将游戏进行下去。游戏的平衡性非常不错，进程十分细致，系统也值得信赖，对模拟养成类游戏有兴趣而又觉得同类游戏自由度不够的玩家不妨买来体验一番。



马克思·佩恩	Rockstar Games/Mobius Entertainment	12月18日	★★★★☆
GBA	Max Payne	ACT	UCG 评分：25
	1人 自带记忆功能 128M 推荐玩家年龄：17岁		推定销量：-
	29.99 美元 无对应周边		美版



本作是根据PS2版的同名作移植而来，讲述了马克思·佩恩为了给自己的妻子和女儿报仇而不断向黑帮老大寻仇的故事。游戏采用了斜45度俯视视点，场景极富立体感。而操作感也非常灵活和细腻，虽然游戏方式变成了纯动作类型，但还是最大限度地移植了PS2版的大部分内容，无论是剧情还是系统却尽量保持了原作的风貌，甚至连过场剧情也采用了全程语音，这在GBA上是极为少见的。而游戏的血腥程度丝毫没有因为是在掌机平台上而有所降低，鲜血四溅的场面比比皆是，而作为招牌系统的“子弹时间”仍然得以保留，让玩家体会独特的慢动作射击快感。



前线任务 4	SQUARE ENIX	12月18日	★★★★★
PS2 FRONT MISSION 4		S · RPG	UCG 评分：27
1 人	36KB	推荐玩家年龄：12 岁以上	推定销量：20.5 万
6800 日元	无对应周边		日版



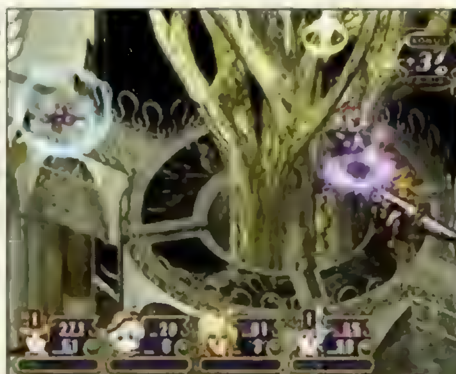
年度最令人惊喜的S · RPG之一。系统的完成度非常高，系统成熟洗炼，而且全新引入的LINK系统的制作也非常成功，并一举成为本作最大的特色！通过LINK系统，游戏中的战斗不再像传统的S · RPG那样一味地只是一对一，而是多对一或是多对多，最多可以形成四对四的超精彩战斗场景，实在让人叹为观止，并大呼过瘾。而游戏在保持全3D画面的情况下，仍完全没有读盘时间，这使游戏进行起来格外流畅，游戏的一些小细节也体现得很细腻，比如逼真的爆炸效果、攻击命中时喷出的火花及碎片、根据角色国籍不同而有不同口音的英语、多种机枪截然不同的开枪音效等，绝对令人印象深刻。



梦幻骑士IV 时之旅人	ATLUS	12月18日	★★★★☆
PS2 GROWLANSER Wayfarer of the time		S · RPG	UCG 评分：25
1 人	83KB	推荐玩家年龄：12 岁以上	推定销量：10 万
6800 日元	无对应周边		日版



由漆原智志担任人设，在沉寂了2年后推出的系列最新作。由于该系列的风格一直保持一致，所以无论是画面或是基本的操作方法都没有什么大的改变。这对FANS而言，应该算不上什么坏事。游戏的进行方式回归了初代小地图移动的风格，且还在非杂兵战中加入了时间限制，同时不能像2代那样在战斗中记录，这使得游戏时间和游戏的难度陡然提升到了系列之最。大量隐藏要素和代代相传的"X周目"、"友好度"等设定，均丰富了游戏的内容，使玩家更加投入。另外，本作新加入的能够根据玩家的打法而改变一些角色命运的设定，也颇值得称赞和回味。



网球王子 Smash Hit！ 2	KONAMI	12月18日	★★★★☆
PS2 テニスの王子様 Smash Hit！ 2		SPG	UCG 评分：24
1～4 人	73KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：5 万
6800 日元	对应PS2专用手柄分插器		日版



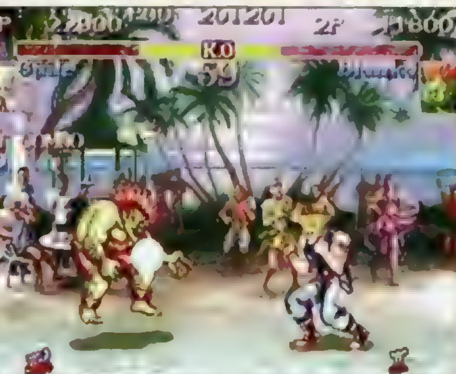
作为系列第二作，该游戏在很多地方都有值得称道的地方。出场人物的增加是该游戏最吸引人的地方，众多熟悉的角色出场使游戏的魅力大增。除此之外游戏还新增加了一个"保龄球模式"，这也是采自于动漫原作的一个模式。在这个模式中，除了打保龄球之外，每个角色的第四张原画也只有在这个模式中得到。游戏保持了KONAMI制作体育游戏一贯的优秀品质，每个角色的姿势跟前作一样都采用的是职业网球选手做的动作捕捉，完全再现了动画中角色们的英姿。游戏中角色的声音跟动画的声优一样，并且容量更达到了前作的两倍。初回限定版的原创动画CD更是吸引力十足。



至尊街头霸王II 纪念版	CAPCOM	12月18日	★★★★☆
PS2 HYPER STREET FIGHTER II THE ANNIVERSARY EDITION		FTG	UCG 评分：25
1～2 人	49KB	推荐玩家年龄：15 岁以上	推定销量：-
3800 日元	对应街机摇杆		日版



本作是"《街霸》系列"15周年的特别纪念版，可以说是"街霸迷"的必备之作。游戏的画面保持了原作风格，并有所润色。音乐方面有多个版本可供选择，相当具有怀旧感。游戏综合了系列影响力最大的二代5个版本中所有角色与系统特点，且每个角色都能选择自己曾经登场过的版本，可选择角色的实际数量相当惊人。在判定与平衡性方面进行了不少调整，使游戏具备了良好的对战性。在对抗节奏方面要高于其他作品，而且感觉不到读盘时间。在特别模式中收录了完整版的《街霸II MOVIE》，再加上十分合理的定价，令本作更加超值，也更具收藏性。



三国志IX	KOEI	12月20日	★★★☆☆
PS2 三国志IX		SLG	UCG 评分：-
1～8 人	834KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：5 万
9800 日元	对应PS BB Unit		日版



从Ⅷ到Ⅸ，"《三国志》系列"又有了相当惊人的变化。游戏废除了以武将为单位进行游戏的方式，改回传统的以君主为单位进行游戏的方式。人物的基本数据得到了大幅的精简，战法成为了武将之间的主要区别。游戏环境改为内政和军事同时进行，较好地表现出来时间和空间的概念。战斗方面有明显进步，各种战法加上战法连携的设定，令游戏的战略性大增。新增的假想模式乐趣十足，难度也相当高，是老手的最佳选择。游戏中还有大量精美的原画，时逢重大历史事件时还会有精美的过场动画。但电脑的AI依然是一个问题，这也是系列历代的通病了。



SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS	SNK PLAYMORE	12月25日	★★★☆☆
PS2 SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS		FTG	UCG 评分：22
1～2 人	100KB 以上	推荐玩家年龄：12 岁以上	推定销量：7 万
6800 日元	无对应周边		日版



本作从街机到家用机，只用了不到半年时间，相比SNK的其他作品来说，可谓神速，这一点绝对值得嘉奖。游戏人设出众，出场角色均是来自两大厂商的超人气明星，对2D FTG FANS有致命的吸引力。可选择角色众多，多达34人，所有隐藏角色均可使用，但没有事先比较期待的《KOF》式的组队战模式，比较令人失望。游戏移植可以用不过不失来形容，除了加入画廊模式以外，没有太多让人惊喜之处。背景没有采用历代《KOF》家用机版式的3D背景，令人稍感不满。由于街机版在国内并不普及，借着家用机版的东风，相信会让更多玩家领略到游戏的魅力。



钢之炼金术师 无法飞翔的天使		SQUARE ENIX	12月25日	★★★☆☆
PS2	钢の炼金术师 翔べない天使		A·RPG	UCG评分：22
	1人	64KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：19万
	6800日元	只对应DS2手柄		日版



本作是根据当前日本极受欢迎的动画改编的，而SQUARE ENIX也对本作寄予了厚望，在游戏发售前花了大量精力来进行宣传。本作的故事发生在原作第9话《有家人在等待的家》和第10话《贤者之石》之间，玩家操纵的角色为哥哥爱德华，而弟弟阿鲁也会作为辅助角色一同参与战斗。游戏的精彩之处在于游戏时，玩家会在3D舞台中使用炼金术变幻出的各种道具来进行战斗。



虽然说是A·RPG，不过游戏的重点还是放在了动作部分。在游戏中插入的多段动画都是由原作人员制作的，因此品质令人满意。不过流程过短及语音的缺乏是本作最令人失望的地方。

武刃街		TAITO/RED	12月25日	★★★☆☆
PS2	武刃街		ACT	UCG评分：23
	1人	1020KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	6800日元	无对应周边		日版



本作由日本知名艺人Gackt等人参与，TAITO与RED的首次合作，并冠以“TAITO创立50周年纪念作品”之名，其素质自然有所保证。游戏的画面相当不错，并以眩目的特效来表现神化武侠的奇异世界观。角色动作丰富且华丽得无以复加，充分体现了演武的美感，打击感的表现也不俗，只是收招过慢却影响了爽快度。系统精髓“剑戟反击”具有很高的创新度，不过在敌方角色的设计上显得较



为平庸。可能因为厂商制作3D ACT的经验不足，在操作、视角、关卡设置上存在着一些缺陷，不过大量的隐藏要素体现出制作者的诚意，因此值得尝试。

御伽 百鬼讨伐绘卷		FROM SOFTWARE	12月25日	★★★☆☆
Xbox	御伽 百鬼讨伐绘卷		ACT	UCG评分：24
	1人	硬盘记忆	推荐玩家年龄：15岁以上	推定销量：-
	6800日元	对应5.1声道		日版



以平安时代的日本为舞台的动作游戏续作。比起前作只有源赖光一人而言，本作新加入的著名阴阳师安倍晴明和赖光四天王令可以使用的主角一口气增加至了6人。画面虽然发色数不高，且整体属于暗色调，但华丽度却足以让人觉得十分眩目。主要的操作和前作相比变化不大，那种“飘”的感觉依然存在，一些玩惯了《忍》之类的玩家可能会有所不适，但能够打出高达数千的连击术以及能够将周围



场景中大部分建筑破坏这些设定确实能令人体会淋漓尽致的爽快感。游戏中可供收集的道具十分之多，新增加的百鬼模式也令玩家能够体验到游戏主要关卡之外的乐趣。

马力欧卡丁车		iQue	12月25日	★★★★☆
神游机	马力欧卡丁车		RAC	UCG评分：-
	1～4人	48格	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：-
	48元	对应共游盒		中国大陆版



本作是以在全球卖出近1000万套的N64版《马里奥赛车》为蓝本制作的中文化软件，大家操纵着马力欧、路易吉、桃花公主、酷霸王、森喜刚这些陌生而又熟悉的角色，开着卡丁车来进行竞速比赛。不同于普通的赛车游戏，此游戏在竞速过程中加入了大量的道具，利用这些道具可以来打击对手或提升自己赛车的速度，也就是说游戏不光强调竞速，还要求玩家要运用一切非常规手段来打击对



手，来使自己获得胜利，因为该游戏对应4人对战，所以所以可以拉上亲戚朋友一起来玩，体验多人同乐的感觉，游戏也会因此变得更刺激、更热闹。

索尼克英雄		SEGA/SONICTEAM	12月30日	★★★★☆
Multi	ソニック ヒーローズ		ACT	UCG评分：24
	1～2人	110KB	推荐玩家年龄：全年龄	推定销量：6万
	6980日元	对应Xbox、NGC、PS2（以上信息为PS2版）		日版



2003年的最后一款全机种游戏，当然有着非常特别的意义。游戏比起以往的“《索尼克》系列”作品有着更丰富的动作性，除了正常的极速奔跑和环形立体跑道外，新的组队系统也是游戏的一大卖点。在不同关卡的环境和谜题中，玩家要经常切换领队的角色，发挥他们各自不同的能力通过各种难关。游戏的节奏非常爽快，再加上从《索尼克大冒险》后一直沿用的摇滚风格背景音乐，绝对能让玩家



感受到飙车的快感。虽然本作对应3个机种，但推荐玩家在条件允许的情况下选择玩NGC版和Xbox版，因为PS2版有跳帧严重和读盘缓慢等不尽如人意的地方。

2003所有精彩游戏的检阅到此结束！
本次盘点的游戏一共为——

261款

其中GBA游戏为63款；NGC游戏为22款；PS2游戏为119款；Xbox游戏为22款；多机种（Multi）游戏为27款；神游机游戏为6款；PS及WSC游戏各1款。

2003年游戏机实用技术年度游戏评选

如果说2002年是新世代主机走向成熟的一年，那么，刚刚过去的2003年则是让全世界玩家们彻底领略新世代主机游戏品质的一年。在这一年里，众多游戏厂商都推出了大量高素质的游戏，其中既有名作经典的续篇与重新制作，又有创意无限的原创作品。现在，就请跟随着我们的2003年游戏机实用技术年度游戏评选来共同回顾这激动人心的2003年！

以下就是票选的各项最佳啦！

年度最佳游戏

第一位 《生化危机 逃出生天》

单从意义上来讲，《生化危机 逃出生天》是PS2上的第一款网络AVG游戏，它让在世界各地的玩家们一起合作突破难关成为可能。在很大程度上也指明了未来的网络AVG游戏的制作思路。我们可以试想，在网络游戏的环境下保留住《生化危机》那种步步为营的危机感与紧张感的前提下又得保持一定的耐玩度是一件多么不容易的事情。不过我们很高兴地看到，CAPCOM成功地将这两点融合在了一起，为我们带来了一款《生化危机》味十足而又充满创新精神的《生化危机 逃出生天》！

在单机模式中，不同角色的流程以及剧情都有所区别，这也在一定程度上保证了在单机游戏时的耐玩度。而在线模式也分为剧本模式以及自由模式，在剧本模式中，玩家就要按照关卡的要求来完成游戏，而在自由模式中，玩家就可以与包括游戏的隐藏角色在内的任意角色一起合作突破丧尸们的包围取得最终的胜利大逃亡。网络游戏的许多要素都非常巧妙地融入到了这款游戏当中，而"互助与交流"这两个网络游戏的关键词也恰好是《生化危机》系列永恒的主题——求生存所不可欠缺的。当网络游戏遇上《生化危机》，经过CAPCOM的倾力打造，这实在是一件妙不可言的事情。

综上所述，我们一致认为，《生化危机 逃出生天》是2003年度的最佳游戏。这款作品的成功不仅仅是在它的游戏性上，它同时也是一款极富开拓精神并且充满诚意的作品。我们有理由相信，这款作品在未来的岁月里对游戏业界所起到的积极推动作用将会非常深远！

名次	游戏
第二位	《灵魂能力 II》
第三位	《仙乐传说》
第四位	《恶魔城 Castlevania》
第五位	《世界足球 胜利11人7》
第六位	《真·三国无双3 及 猛将传》
第七位	《最终幻想 X-2》
第八位	《红侠乔伊》
第九位	《第2次超级机器人大战α》
第十位	《荒野兵器 Alter Code：F》
其他提名游戏	《霸天开拓史》、《寂静岭3》、《零 红蝶》、《星之海洋3 直到时间的尽头》、《VR战士4 进化版》

注：编辑部经过讨论一致决定在进行评选时将《真·三国无双3》及《猛将传》视为一个候选对象。

游戏类型部门评选

年度最佳动作类游戏 《真·三国无双3 及 猛将传》

在经过了漫长的严冬之后，2003年可以说是动作游戏全面复苏的一年。在这一年当中诸位喜爱动作游戏的玩家可谓是大饱手福，在每个机种上都能够找到非常出色的动作游戏。在这个奖项候选名单上，共有9款游戏榜上有名，而最后，就由群众基础最深厚的《真·三国无双3 及 猛将传》拔得头筹！

其他提名游戏

《红侠乔伊》、《Kunoichi 忍》、《杰克 II 背叛者》、《恶魔城 Castlevania》、《波斯王子 时之砂》、《瑞奇与叮当2》、《古墓丽影 暗黑天使》

家用游戏主机部门

最佳PS2游戏 《生化危机 逃出生天》

其他提名游戏

《真·三国无双3 及 猛将传》、《世界足球 胜利11人7》、《恶魔城Castlevania》、《最终幻想X-2》、《灵魂能力 II》、《Kunoichi 忍》、《星之海洋3 直到时间的尽头》、《荒野兵器 Alter Code：F》、《VR战士4 进化版》、《寂静岭3》、《零 红蝶》

最佳NGC游戏 《仙乐传说》

其他提名游戏

《马里奥赛车 双重冲击》、《红侠乔伊》、《霸天开拓史》、《灵魂能力 II》

最佳Xbox游戏 《灵魂能力 II》

其他提名游戏

《波斯王子 时之砂》、《索尼克英雄》、《凯恩的遗产 挑战》、《哥谭赛车计划2》、《死或生极限沙滩排球》

GBA部门

最佳GBA游戏 《马里奥和路易RPG》

其他提名游戏

《恶魔城 晓月圆舞曲》、《火焰之纹章 烈火之剑》、《超级机器人大战D》、《新约圣剑传说》、《最终幻想战略版 ADVANCE》

最佳动作类游戏 《恶魔城 晓月圆舞曲》

其他提名游戏

《双截龙 ADVANCE》、《洛克人 ZERO2》

最佳角色扮演类游戏 《马里奥和路易RPG》

其他提名游戏

《新约圣剑传说》、《洛克人EXE4 红日·蓝月》

最佳GBA模拟／战略类游戏 《最终幻想战略版 ADVANCE》

其他提名游戏

《火焰之纹章 烈火之剑》、《超级机器人大战D》、《SD高达G世纪A》、《牧场物语 矿石镇的同伴们》

年度GBA特别奖 《瓦里奥制造》

游戏内容部门

年度最佳画面大奖 《星之海洋3 直到时间的尽头》

其他提名游戏

《GT赛车4 序章版》、《灵魂能力 II》、《波斯王子 时之砂》、《霸天开拓史》、《杰克 II 背叛者》

最佳游戏剧情 《龙背上的骑兵》

其他提名游戏

《波斯王子 时之砂》、《零 红蝶》、《命运传奇2》、《寂静岭3》

年度最佳冒险类游戏　《生化危机 逃出生天》

相比较 ACT 游戏的大繁荣，不得不说 AVG 游戏在今年步入了一个瓶颈。上世纪末动作 AVG 的鼎盛辉煌已经一去不复返了。本年度在这个奖项的候选名单上只有两款游戏，他们分别是《生化危机 逃出生天》以及《零 红蝶》。当然了，这两款 AVG 的优秀程度是毋容置疑的。《生化危机 逃出生天》开创了网络 AVG 游戏的新时代，而《零 红蝶》也凭借其独特的世界观、出色的角色设计以及精彩的剧情吸引了众多玩家的目光！因此，虽然说只有两款游戏上榜，但是票选的过程还是相当激烈的！最后的胜利者，是《生化危机 逃出生天》。

其他提名游戏　《零 红蝶》

年度最佳对战格斗类游戏　《灵魂能力 II》

随着街机对战类游戏的起起落落，家用主机上的对战类游戏也跟着起起伏伏。本年度的对战类游戏紧随着街机对战游戏的发展步伐前进。“《罪恶装备》系列”与“《机动战士高达》系列”均取得了不错的销售成绩，而《灵魂能力 II》也在我们的年度十佳游戏评选中位居第二位，因此，对战类游戏部门的大奖就毫无悬念地落在了《灵魂能力 II》的手中。其他上榜的候选游戏还有街机最强对战游戏《VR 战士 4 进化版》以及集合了所有《街头霸王 II》系列作品的《至尊街头霸王 II 周年纪念版》。

其他提名游戏《VR 战士 4 进化版》、《至尊街头霸王 II 周年纪念版》

年度最佳竞速类游戏　《GT 赛车 4 序章版》

如果《GT 赛车 4 序章版》没有在年底如期推出的话，那么我们可以认为竞速类游戏部门将会发生非常激烈的竞争。但是该款作品的准时上市令这一奖项失去了悬念。《GT 赛车 4》的完美表现令人赞不绝口，我们都期待着正式版的早日推出。

▶今年对于其他所有赛车游戏来说，绝对是一个无奈之年，如果这些游戏会说话的话，他们一定会感叹“既生瑜，何生亮！”。

其他提名游戏《马里奥赛车 双重冲击》、《山脊赛车 进化》、《极品飞车 地下狂飙》

年度最佳角色扮演类游戏　《最终幻想 X-2》

随着次时代主机步入稳定发展阶段，许多高品质的游戏就开始出现在了各位玩家的面前。而 RPG，这一游戏的主流类型也在业界达到了一个新的高峰。角逐这次 RPG 大奖提名的这几款游戏无论在画面、音乐、游戏性、耐玩度上都是可圈可点的佳作，要在里面评选出到底谁最优秀的确是一项很困难的工作。最后获得胜利的是《最终幻想 X-2》，这说明了“《最终幻想》系列”在中国国内具有广泛的玩家基础，游戏中的许多改革都让玩家眼前一亮，而且一些老传统也很好地保留了下来，获此殊荣的确是名至实归。

其他提名游戏《仙乐传说》、《星之海洋 3 直到时间的尽头》、《荒野兵器 Alter Code：F》

年度最佳模拟／战略类游戏　《第 2 次超级机器人大战 α》

说到今年的 SLG 及 S · RPG 大作，能拿得出手的原本就寥寥无几，家用机部分只剩下《前线任务 4》、《第 2 次超级机器人大战 α》、《三国志战记 2》和《召唤之夜 3》。这一次的《机战》无论在画面或是系统方面，都比前几作有了较大的提高和改革，这也赢得了许多从不玩《机战》的玩家的好评。最后在编辑部的评选中，《第 2 次超级机器人大战 α》以压倒性的绝对优势取得了年度最佳模拟／战略类游戏的殊荣。

其他提名游戏《前线任务 4》、《三国志战记 2》、《召唤之夜 3》

年度最佳体育游戏　《世界足球 胜利 11 人 7》

同竞速类游戏部门一样，体育类游戏部门的大奖得主也是毫无悬念而且无可争议的。那就是最强足球游戏——《世界足球 胜利 11 人 7》。而其他项目的体育游戏不是群众基础较差就是制作得不够精良，因此都没有能够获得编辑们的青睐。

其他提名游戏《大众高尔夫 4》、《SSX3》

年度最佳射击游戏　《R-TYPE 最终版》

射击游戏曾经也是一大游戏类型，虽然现在由于商业因素射击游戏已不再像以往那样繁荣，但每年我们都还可以玩到一些经典射击游戏。本年度进入年度最佳射击游戏提名的有《化解危机 3》、《式神之城》、《R-TYPE 最终版》以及《怒首领蜂 大往生》，而年度最佳射击游戏的得主为《R-TYPE 最终版》，该作是专为家用机平台打造的射击游戏，也因此设定了上百种机种供玩家收集。除了画面华丽之外，《R-TYPE 最终版》与其他的射击游戏相比有许多自己的特别之处，但小分身的设定才是本作的灵魂所在，小分身的灵活应用贯穿整个游戏过程，它即是护身法宝，也是进攻的利器，并由此形成本作的超高的游戏难度以及极具策略性的游戏玩法。

其他提名游戏《化解危机 3》、《式神之城》、《怒首领蜂 大往生》

年度最佳男性角色　乔伊

如今，游戏世界也流行阴盛阳衰，美女大行其道，而男性角色却只能退居配角之列，就算是男主角的风头有时也会被一些小丫头掩盖。因此大家在评选本年度最佳男性角色时更多注重的是角色的个性特点，而非形象。这次获得提名的 4 大小生有红侠乔伊、波斯王子、张合以及里昂 · 贝尔蒙多。最终，三头身造型的乔伊以绝对优势获得了最佳男性角色的桂冠。乔伊无疑是今年最与众不同最特别的男主角，夸张的表情和丰富的肢体语言将他热情、张扬、积极、自信的个性特征表露无遗。如果说《红侠乔伊》这款游戏是一块没有发光的金子，那乔伊便是一块光芒难以掩盖的钻石，他在电影世界的精彩表演为整部作品增色不少。或许在游戏世界，忧郁小帅哥的时代会被阳光大男孩所取代，红侠乔伊便是这个时代的新起点。

其他提名角色

波斯王子、里昂 · 贝尔蒙特、张郃

年度最佳女性角色　绯花

近年来游戏世界的性感美女层出不穷，不过真正能给人留下深刻印象的却屈指可数。女忍者绯花，《最终幻想 X-2》中的 YURIPA 三人组以及《零 红蝶》的女主角零……从年度最佳女性角色的提名人数来看似乎比男性角色多不了几个。YURIPA 虽然在人设上相当成功，但也要发扬风格，给新人让路；而零只打动了某个对蝴蝶有特别喜好的小编，自然不能代表大众的意见；至于冷艳的绯花，则符合了近期大多数人的绝对审美，因此，她的当选也就在意料之中了。22 岁的绯花在形象上突破了玩家对于忍者的一般理解，配合田中敦子磁性噪音的演绎，使绯花散发着成熟女性的魅力。再加上她那种独立、坚定、不服输的个性，更是让人有好感。当然，那套性感的清凉装可能也是吸引大家眼球的重要原因。

其他提名角色

YURIPA 三人组（《最终幻想 X-2》）、零（《零 红蝶》）

年度难度最高游戏　《Kunoichi 忍》

其他提名游戏

《红侠乔伊》、《GT 赛车 4 序章版》、《洛克人 ZERO2》

年度最佳游戏动画　《最终幻想 X-2》

其他提名游戏

《灵魂能力 II》、《波斯王子 时之砂》、《霸天开拓史》

年度最佳原创音乐　《最终幻想 X-2》

其他提名游戏

《恶魔城 Castlevania》、《生化危机 逃出生天》

年度最佳游戏金曲　《千言万语》

其他提名金曲

《满是星星的天堂》（《仙乐传说》）、《白花》（《最终幻想战略版 ADVANCE》）、《CROSS COLORS》（《真 · 三国无双 3》）、《蝶》（《零 红蝶》）

年度最佳女性向游戏　《瓦里奥制造》

其他提名游戏

《Smash Hit！网球王子》、《牧场物语 矿石镇的伙伴们》

最叫好不叫座游戏　《红侠乔伊》

其他提名游戏

《VR 战士 4 进化版》、《维纳斯与布雷斯》

最令人惊喜的游戏　《红侠乔伊》

其他提名游戏

《武神 零》、《瓦里奥制造》

文：邪魔天使

攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	SCEI	A·AVG
PS2 攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	预定 2004 年 3 月	日版
1人	以上	5800日元
对应周边未定		

攻殼機動隊 STAND ALONE COMPLEX

相信浸淫动漫多年的人一定不会不知道士郎正宗的《攻壳机动队》吧，这作品无论在信息传送量、精密的设定、具有压倒性的世界观上都有着至高的表现。而现在这部经典的动画将登陆PS2，我们终于可以操纵我们的偶像在无限的虚拟网络中遨游了！主人公不用说，肯定是我们的女英雄——草薙素子，还有她的左臂右膀——巴特。游戏中有各种各样的任务等着玩家，有各种谜题等着玩家去解开。游戏的故事背景是素子收到了本已经是废弃的路上自卫队的武器现在出现了倒卖的情况，而为了查明事实真像，素子与巴特前往尼哈玛埠头……



草薙素子

（CV：田中敦子）

所属公安9课，除了大脑和脊髓的一部分之外身体其他部分都义体化的生化人。具有敏锐的判断力和敏捷的行动力，被同伴称为少佐。



巴特

（CV：大冢明夫）

所属公安9课，与素子搭档多年，可以说是她的左臂右膀。身体几乎全部义体化，在动画中他多是担当支援素子的工作。





执行各种各样的任务！

广阔的平地、高耸入云的建筑群，游戏中为玩家准备了多种多样的关卡。游戏里玩家可以操纵角色进行从高处跳下、攀爬大楼、踢碎墙壁等多种动作，能够完全体会到生化人那无比强大的能力。当然，各个任务中也必须运用到这些"非人"的能力才能顺利完成。玩家必须做到迅速考虑应该做什么、目前的状况怎样、下一步应该采取什么行动。



▲切换了视点就可以确认周围的地形了。



▲众多机关阻止了公安9课的前进道路。

《攻壳机动队》的战术

众所周知，在《攻壳机动队》的世界里各种事物都已经电脑化了，做一名黑客获得情报是一件理所当然的事情，在游戏中我们也可以通过hack的手段从敌人那里窃取情报，通过这些手段，玩家能够体会到游戏中的众多乐趣。除了hack之外，动画中的光学迷彩服也会出现，隐身潜入也将会作为一种潜入战术之一在游戏中多次运用到，大家可要好好掌握啊。



多彩的动作！

作为一款A·AVG，丰富的动作要素自然是最重要的。远、中距离的射击战、近距离的格斗战、利用各种地形的战斗，这都需要玩家有准确的判断力。另外，当处于以寡敌众的情况时的那种紧张感游戏也把握得很好，特别是华丽的枪战能让玩家体会到游戏的爽快感，这也可以说是游戏的魅力之一。



编译：邪魔天使

最终幻想XII	SQUARE ENIX	RPG
PS2 ファイナルファンタジー－XII	预定2004年夏	日版
人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

现在的《最终幻想》（以下简称《FF》）每一次出场都会引起世人的关注，无论是一张小小的图片还是一段很短的MOVIE，都会引起玩家去仔细研究其中的奥妙之处。通过我们前几期的报道，相信各位读者对《FF XII》的世界观以及主要人物的情况与背景有了一定了解了吧。那么除了我们的主角还会有什么人物出场呢？大家是否还记得那段MOVIE中那位风度翩翩的绅士以及身材曼妙的维埃拉族女性弓箭手呢？这次我们将跟随游戏开发人员走近这些人物，去看看他们到底是何方神圣。



角色设计

吉田明彦 COMMENT

——芙兰给人的印象是什么呢？

吉田：值得依靠的坚强女性。

——设计的时候有什么辛苦的地方吗？

吉田：与我相比，我觉得做动作捕捉的人员更辛苦，因为我经常勉强她做这做那，希望她能按照我设计的样子去表现。

——跟艾雪一样，芙兰也是从背后姿态开始设计的吗？

吉田：关于芙兰的话，由于之前已经有一个维埃拉族的设定了，所以是从脸开始设计的。所以不能说所有的角色都是从背姿开始设计的哦，不过一般的维埃拉族还是从背姿开始设计的啦。（笑）

——芙兰的注目点是什么？

吉田：第一次听到后期录音的声音时，我完全被“电”住了。

精通战斗的巴尔福雷的搭档



芙兰 Fran

年龄：不祥 种族：Viera（维埃拉） 职业：空贼

巴尔福雷的搭档，擅长剑术、格斗技巧，精通各种武器的维埃拉族（注）女战士。由于会熟练操纵机器，所以担任飞空艇机械维护师的工作。维埃拉族的人的寿命都要比人类长，但为什么她会超越年龄的界限与巴尔福雷成为相互信赖的同伴，这一切都还是谜。但不管怎样，他们之间曾经一定发生过什么事情……

注：维埃拉族也是在《FFTA》中出现的种族，如果按照《FFTA》的设定，维埃拉族似乎只有女性……

新角色—空贼搭档！



▲这是我们最开始看到的一张人物图，图中那位银色长发身背弓箭的女士就是芙兰，看外形就应该能猜测到她是维埃拉族。

经过我们的介绍，玩家应该对男主人公梵和女主人公艾雪很熟悉了吧，而这次将要为大家介绍的是人类族的巴尔福雷和维埃拉族的芙兰。大家还记得男主人公梵的梦想是什么吧？对那就是成为自由驰骋天空的空贼，而这两位——帅气的巴尔福雷和妩媚的芙兰的职业正是驾驶飞空艇往来于世界各地的空贼！他们并不属于任何空贼组织，而是自成一派，在游戏中他们会用自己丰富的经验与知识去指引我们略显稚嫩的主人公。

角色设计

吉田明彦 COMMENT

——请问关于巴尔福雷的设计概念是什么？

吉田明彦（以下简称吉田）：我不想把他设计成一个“二枚目”（戏剧、电影里的美男役），在我的观念中我是把他当成一个英雄在设计的。

——设计的时候有什么辛苦的地方吗？

吉田：因为是出场很多的角色，所以在做建模的时候要作成简单的剪影和容易活动的建模。

——吉田先生最满意的部分是哪部分？

吉田：脸。

——与搭档芙兰初会的情节在游戏中会出现吗？

吉田：一定会讲清楚的。

——如果有“希望大家注意这部分”的话，那究竟会是什么呢？

吉田：表情和动作吧。对我来说，巴尔福雷是我最满意的角色。

与搭档芙兰一起遨游天空的年轻空贼



巴尔福雷 Balflear

年龄：23 种族：Hume（人类） 职业：空贼

不属于任何国家、不被任何组织束缚的以盗窃为生的年轻空贼（注），他的偷盗手法极为华丽，而且由于他只针对那些伤天害理之人，所以人们都亲切地称呼他为义贼。他与搭档芙兰来回于世界各地，说话轻浮，喜欢喝酒，爱跟女孩子搭讪。作为一名机工士（注）他在机械方面的知识相当丰富，在机工士界里他也是首屈一指的佼佼者。

注：所谓空贼就是驾驶飞空艇在空中袭击其他船只的空中海盗，一般而言他们都是非法组织，人们也很厌恶他们，不过空贼中也有像巴尔福雷这样只针对恶人的义贼存在。

注：机工士在《FF XII》的世界中是指的精通机械的技术者，而在机工士中也有擅长炼金术的人存在。

最终幻想XII大考查！

相信在经过了前面几次报道后各位玩家还是对一些地方存在疑惑，一些东西还是被谜团所包围，现在就跟随邪魔我一起对那些疑点进行一下分析吧，说不定我们会有什么新发现。

设计具有个性的飞空艇的秘密

飞空艇一直以来都是"《FF》系列"的重要组成部分之一，同样的，在这次公布的图像中我们也可以看到它的身影。而这次的故事中主人公的梦想就是要成为一名拥有自己的飞空艇翱翔天空的空贼。因此，可以说飞空艇在本作中有着举足轻重的位置。（邪魔无责任猜测：这次的《FF XII》很有可能跟《永恒的阿卡迪亚》一样有空战。）在上页表现巴尔福雷和芙兰有着深厚的信赖关系的图像背景中，那两个机械形物体就是飞空艇。

——这次的关键图不是上国料（勇）先生画的，是皆叶（英夫）先生完成的？

皆川佑史（以下简称皆川）：是由皆叶主导的，脸部最后是由吉田（明彦）画的，背景的一部分是由上国料润色，可以说是大家合作的结果。

——图中画了两艘飞空艇，一艘看上去很巨大，另一艘跟迄今为止的飞空艇的样子有些不一样啊。

皆川：怎么说呢……这个可能不能说啊……

——小的那艘飞空艇是巴尔福雷的飞空艇吗？

皆川：有可能是巴尔福雷的飞空艇，但这还是秘密。（笑）反正是一种很重要的飞空艇就是了，而且名字都已经取好了。

——由透明的零件和圆形的零件组合在一起，这个外形真是很特别啊。

皆川：这部分的乐趣就要大家今后去体会了，我想以后设计人员会谈到这方面的内容吧。

——好像能变形的样子……

皆川：制作人给我说的是"可能会散掉。"



亚人种的语言

与前几作一样，本作的角色在说话时，屏幕下方会显示出台词的文字，而这些文字却有我们值得注意的地方。

——台词会用文字表示吗？

皆川：这次的台词文字表示跟声音一起的，而且关于人类以外的种族，会出现他们独特的文字。

——跟《FF X》里的阿鲁贝多族语有些类似吧？



皆川：是啊，不过最终会成什么样子，目前还在讨论中。

关于地图的部分

关于地图画面，在影像中大家也许都已经注意到了吧，各种情报现在已经知道得差不多了，但是在战斗场景方面知道得还甚少，现在就让我们来看看皆川先生是怎么说的吧。



——在这次公布的画面上我们看到在地图上角色有拿武器行走的场景也有不拿武器行走的场景，难道在《FF XII》中角色可以任意地拿武器吗？

皆川："在地图上行走的时候，我希望看到当时角色们所持的武器。"这是喜欢《FF XI》的松野的强烈期望。

——这个画面（指左图）也是地图画面吗？

皆川：这是在迷宫中的画面。

——本作中地图与迷宫是没有什么区分的吗？

皆川：吉田之前就说过，希望大家体会一下这个带来的乐趣。地图是按照角色的大小来制作的，视角方面上次也说了，可以360度旋转，而在迷宫中也是可以360度旋转的。

——从那张沙漠上的图（指上图）我还以为是《FF XI》呢，看来这次的地图很广阔啊。

皆川：确实很大，不过与有许多角色集中在一个地方的《FF XI》不同，《FF XII》是属于OFFLINE的游戏所以我们会作适当的调整。虽然地图很大，但不会有过于空旷的感觉。

值得注意的战斗画面

战斗部分可以说是更困惑的部分，众所周知，《FF》的战斗经过多次改变，而每一次公布的战斗都是最引人注意的地方。关于战斗系统方面，SQUARE ENIX也没有作出官方的发表，再次我们只是通过手上的资料以及皆川的发言中的某些关键性词语来进行推测。而重要提示就在下面那幅图中。

——关于战斗场景不管是发表会的影像还是公开的图片，对战斗系统进行说明的提示太少了。

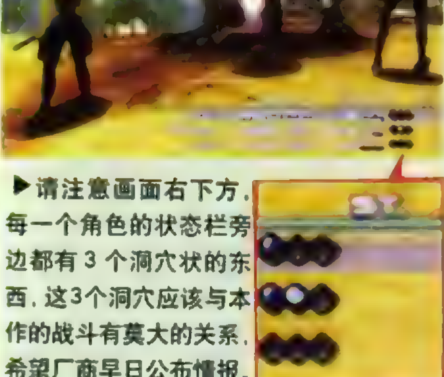
皆川：我们能公开的东西也是非常有限的，我也有很多苦衷。

——最新公布的战斗画面跟以前的不同，最开始公开的画面中，在人物状态栏旁边的3个洞穴全是黑色的，而这次我们发现有一两个蓝色的圆球在里面，这是什么呢？皆川先生能给点提示吗？

皆川：应该是在积蓄什么吧……

——积蓄？难道跟《FF XI》的"TP"差不多？真是很难明白啊。不过果然是《FF》，应该会有什么新系统加入吧。

皆川：要说的话我想说的是，如果公布战斗系统的话，一定会让大家大吃一惊的，不过也会有人一点也不会吃惊，毕竟还是有人会认为这不过是正常的系统进化罢了。



▶请注意画面右下方，每一个角色的状态栏旁边都有3个洞穴状的东西，这3个洞穴应该与本作的战斗有莫大的关系，希望厂商早日公布情报。

——原来是这样啊。另外，在发表会上还看到了两名角色同时攻击的镜头啊。

皆川：是啊。在《FF X－2》里面同伴间的站位就发生了一些变化，敌我双方的站位有在一条交线上的，有面对面的。《FF XII》作为系列的正统续篇，所以在一些方面肯定是要比《FF X－2》有所进化的，我们现在也在做一些尝试。

"mist"到底是什么意思？

我们应该记得，在《FF XII》发表会的MOVIE中，当显出了《FF XII》LOGO之后，又播了一段巴尔福雷和芙兰隔着铁栅栏对话的情景，而此时从他们的对话中出现了"mist"这个词。在英文中这个单词的含义是"雾"，但在游戏中应该没有这么简单，一定有深刻的含义。记得《FF X》中"雾"就是一个关键词，那么这次的《FF XII》呢？

——在发表的MOVIE中出现了一个关键词，那就是在巴尔福雷的台词"感到mist了吗……"中出现的"mist"这个词，这究竟是什么呢？

皆川：那个……实际上我也不知道是什么。在最开始做《FF XII》的时候使用的"mist"这个单词跟现在影像上出现的"mist"在意义上是完全不一样的，在目前的开发阶段也许这个单词的用法还会发生改变也说不定。所以最后到底与故事有什么联系现在还不得而知，现在这个词到底有什么含义，我想这个答案只有松野才知道吧。

——是吗。从这个单词的前后文可以想象，主人公是因为某一件事而被捕，并在牢狱中与巴尔福雷相遇了。然后巴尔福雷的搭档芙兰前来救助，接下来就是3人合流逃出牢狱。

皆川：是芙兰在勘查了牢狱的情况找到出路之后的场景。

——看来"mist"还是与故事息息相关啊。

皆川：当你们知道什么是mist时一定会有"啊，原来如此"的感觉，不过现在我确实是无可奉告了。

——从说话的气氛上来看，虽然不知道"mist"到底是什么，但我们可以肯定的是它一定是个危险的东西，可能会在主人公逃离时妨碍他们。

皆川：是啊，总之是令人感到不快的东西就是了。

——关于"mist"，在续报中应该有关于它的介绍吧？

皆川：我想应该有吧。

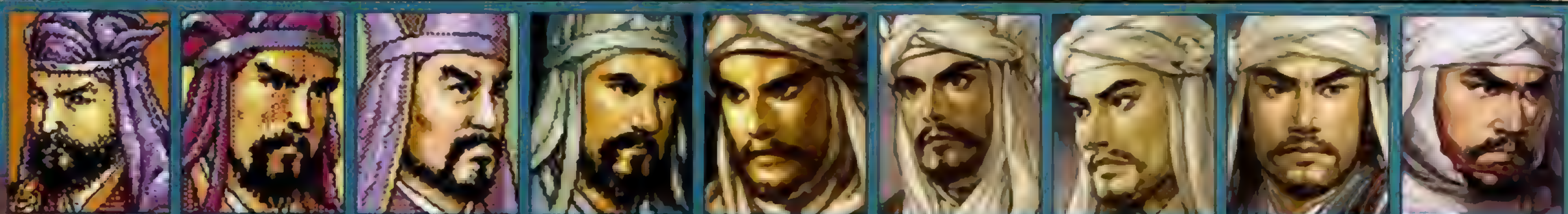


▲"mist"是否是贯穿整个故事的关键呢？我们拭目以待。

现在我们已经将目前《FF XII》中的所有可疑的地方罗列出来了，希望大家能够从中发现一点什么。邪魔到目前为止最关心的还是战斗，因为看了公布的影像后在下不禁猜测难道这次的战斗会直接在地图上进行，而不切换战斗画面？总之，在SQUARE ENIX没有说明之前这都是猜测，但进行猜测不也是游戏带给我们的乐趣之一吗？就让我们一起来等待新的情报的公布吧！

文：纱迦

越后之龙 上杉谦信



《信长的野望》系列”中的上杉谦信：从左到右依次为《战国群雄传》、《武将风云录》、《霸王传》、《天翔记》、《将星录》、《烈风传》、《岚世纪》、《苍天录》、《天下创世》。

战国無双 群雄传

上杉谦信（1530~1578），越后守护代长尾为景之子。本名长尾景虎，入道（皈依佛教）之后改称为谦信。上杉谦信自称是毗沙门天神的化身，终生未娶。他不但刚勇无敌，运筹帷幄在日本战国时期也是数一数二的，是公认的日本战国头号名将。为人慷慨重义，被世人所敬佩，后人称他为“军神”。游戏中的上杉谦信手持一柄七支刀（初期为波波刀），还可以召唤式神进行攻击。

戦国無双

SENGOKU MUSOU

前线狙击



战国无双	KOEI	ACT
PS2 战国无双	预定2004年2月11日	日版
游戏人数未定	记忆容量未定	售价未定
对应Dolby Pro Logic II、硬盘		

▲根据山本勘助的啄木鸟战法，武田军要兵分两路。主力1万2000人乘雾从妻女山背后偷袭，另外的8000人埋伏在山前，准备伏击届时从妻女山上溃败的上杉军。但上杉谦信从武田军的炊烟中识破了啄木鸟战法！

此前的报道中只为大家介绍了角色，从本次报道开始将会为大家逐一介绍游戏的战役。和“《真·三国无双》系列”一样，在《战国无双》中登场的战役，也全是历史上真实存在的，这一次先为大家介绍日本战国时期最激烈的一场战役——川中岛合战。

从1553年开始，上杉谦信和武田信玄这两位战国最强的兵法家，在川中岛展开了5次大规模会战，其中最有名的是第4次川中岛合战。而游戏中登场的也正是第4次川中岛合战。虽然不分胜败，但龙与虎、天与地的故事，早已传遍了整个日本。

第4次川中岛合战发生在1561年。当年8月，上杉谦信率领1万大军直扑武田军高坂昌信驻防的海津城，在妻女山一带布阵。得知高坂昌信的急报后，武田信玄率领1万7000大军从甲斐出发，途中与从北信浓归来的武田军会合，共计2万人。双方僵持了一阵后，武田家在海津城召开了军事会议。会议中山本勘助献上一条“啄木鸟战法”，被武田信玄采用。

9月9日，高坂昌信率领主力依计行事。但此上杉谦信在妻女山顶遥望海津城，发现武田军的炊烟很少，立刻判断出武田军的意图。于是上杉谦信率领全军趁夜下山突袭主力已离去的武田军本阵。

次日7时，上杉谦信率军8000用他最得意的车悬阵猛攻山前的武田军。武田军在车悬阵的猛攻下全线败溃，武田信繁等名将先后战死，提出啄木鸟战法的山本勘助员孩冲入敌阵，直至战死。武田军苦战到10时，高坂昌信率领的主力从妻女山后杀来，双方前后夹击，上杉军大败而退。第4次川中岛合战结束。

此战结果，武田军死亡4500多人，名将武田信繁、诸角虎定、山本勘助战死。上杉军死亡3400多人，虽无名将战死，但不得不退回越后。双方可谓不分胜负。如此规模的战斗，在整个日本战国时期可谓空前绝后。希望川中岛合战在游戏中也能有上佳表现！



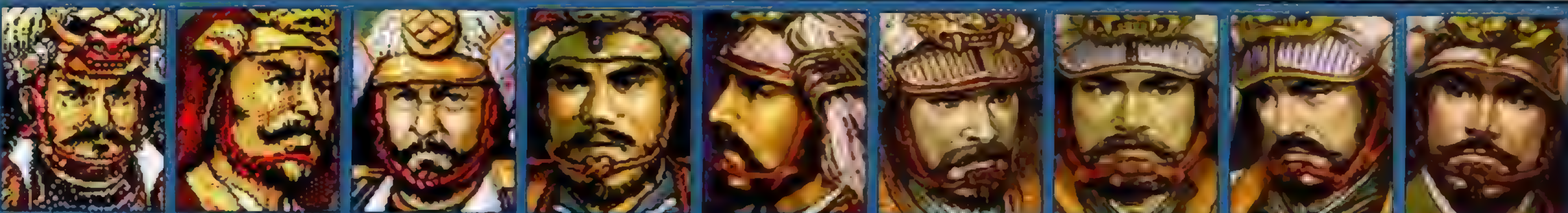
▲车悬阵与方圆阵相似，大将位于阵形中央，外围兵力层层布设。不同之处在于有大量机动兵力在外，临战时向同一方向旋转，轮流攻击敌阵，形如一个转动的车轮。其意义在于：向敌军的一部不断地施加压力，使其因疲惫而崩溃，己方则因为轮流出击而得到补充和休整，恢复战力。

甲斐之虎 武田信玄



战国無双 群雄传

武田信玄（1521~1573），战国时期一流的军事家。他是甲斐守护武田信虎之子，本名武田晴信，法号法性院信玄。武田信玄是上杉谦信一生的最大对手，他所信奉的“风林火山”四字真言相当有名。“疾如风，徐如林，侵掠如火，不动如山。”这也是对武田信玄用兵的最佳写照。游戏中的武田信玄是一位重量级角色，手持一柄扇状武器军配（初期为将配），已到了“举轻若重”的地步。



“《信长的野望》系列”中的武田信玄：从左到右依次为《战国群雄传》、《武将风云录》、《霸王传》、《天翔记》、《将星录》、《烈风传》、《岚世纪》、《苍天录》、《天下创世》。

杂贺孙市本名铃木重秀，人称"鬼孙市"，他是纪州铁炮兵团的首领，铁炮（即火枪）技术天下无双，在本愿寺保卫战中率众大破织田军，令织田信长遭受了前所未有的惨败。



鬼孙市 杂贺孙市





歌舞伎的始祖 阿国





阿国是出云大社的巫女，为了筹集修理出云大社神殿的费用，在各国巡回进行演出，在表演中她不断摸索，总结出了一套全新歌舞，她也因此成为了日本歌舞伎的创始人。

信长的近侍 森兰丸



织田信长的贴身侍卫，日本历史上有名的美少年，在本能寺之变中与织田信长并肩作战，抵抗明智光秀叛军，直至战斗到最后一刻。

号称战国第一美女的市是织田信长的妹妹，她先后嫁给浅井长政和柴田胜家，但因为她的高贵出身和超乎寻常的美貌，竟导致了自己和家人的不幸和毁灭。



战国第一美女 市

游戏中的市是典型的小女孩造型，看来是个小乔式的角色，而她的武器剑玉·梅更是和溜溜球有异曲同工之妙。战国第一美女变成这样，多少还是有人让人吃惊。而如此一来，她那美貌不在她之下的女儿淀君估计是没机会出场了。市的象征是"怜"。

期待2月11日！

文：邪魔天使

Xenosaga EPISODE II

ゼノサーガ エピソードII

Jenseits von Gut und Böse

【善悪の彼岸】

异度传说 二章 善恶的彼岸	NAMCO/Monolist	RPG
PS2 ゼノサーガ EPISODE II 善悪の彼岸	预定2004年	日版
1人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

Monlist的大作《异度传说 二章 善恶的彼岸》(以下简称《善恶的彼岸》)终于又有新消息了，这对广大“异度FANS”而言绝对是值得高兴的事情。在这里要澄清一个事实，那就是很多人在看到那成熟的紫苑和MOMO过后都认为《善恶的彼岸》是发生在《力的意志》的N年过后，其实不然。《善恶的彼岸》的故事是紧接着《力的意志》的，而风格的成熟不过是角色设计田中久明彦先生自己的喜好而已。(^_^b)这次要给大家介绍的是在前作中多次出现的“米鲁奇亚纷争”的事件以及一些战斗场景，到底这些都是哪些变化？就要靠玩家自己亲眼去判断了。

14年前发生的悲剧“米鲁奇亚纷争”

在前作《力的意志》最后，紫苑他们突破重重困难，终于化险为夷。在《善恶的彼岸》的最初，他们乘坐的飞船就降落在了第二米鲁奇亚。而紫苑所属的部门Victor二局就座落在第二米鲁奇亚，所以紫苑首先就向Victor二局出发了。正如第二米鲁奇亚的前的“第二”二字，这表明，曾经有一个地方也叫“米鲁奇亚”，而这就是整个故事的关键所在。为什么米鲁奇亚要转移？那是因为这与14年前的某一个事件相关。到底发生了什么事？具体情况只有到游戏中我们才能知道了。

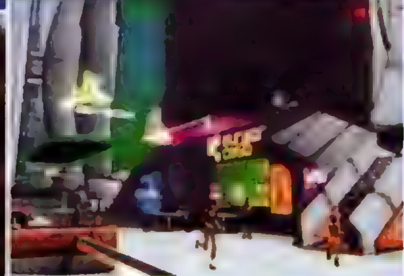


▲旧米鲁奇亚街道，14年前，这里发生了激烈的战斗。

第二米鲁奇亚的世界



▲充满了东瀛格调的建筑物，这是紫苑的哥哥仁所居住的地方。



▲第二米鲁奇亚的街道，其建筑等事物都是来自于旧米鲁奇亚。

原画设定



一 被破坏的街道

14年前，在米鲁奇亚发生原因不明的事件，几乎所有的人造人忽然陷入了疯狂状态，并开始大肆破坏城市。接到任务后，乘坐“E.S.阿谢尔”的卡奥斯和卡南开始对事件进行调查，当他们看到破烂不堪的街道时不禁茫然失措，但就在这时，他们受到了联邦的机器人“A.M.W.S.”的攻击。



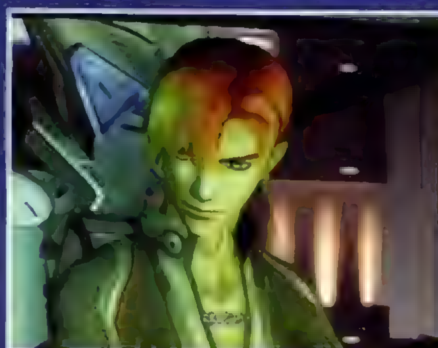


▲卡奥斯正在确认对方是敌是友，对方的回答是猛烈的炮火攻击。



二 是敌人？还是同伴？

就在危机之刻，出现了一台绿色的联邦A.M.W.S.救下了卡奥斯与卡南。这台A.M.W.S.具有强大的攻击力，仅靠A.M.W.S.的备用刀就将其他A.M.W.S.一刀两断，可以想象驾驶这台A.M.W.S.的驾驶员一定不是什么泛泛之辈。







三 从绿色机体中出现了仁的身影

就在三人解决完所有的A.M.W.S.后，绿色机体的驾驶员出现在了卡奥斯和卡南面前，他就是卯月紫苑的哥哥卯月仁。仁对米鲁奇亚的地形非常熟悉所以两人请他当向导，虽然来米鲁奇亚的目的不同，但仁还是答应下来，就着样，三人向米鲁奇亚的心脏地带进发了。

年轻时候的仁





▲仁来到米鲁奇亚似乎是因为某项任务，那他的目的是……

四 因缘的对手登场

在米鲁奇亚主要区域，三人停下了脚步，在他们面前出现了一个男人的身影，他就是马格利斯。这时我们可以看到马格利斯的脸上还没有那道恐怖的伤痕。当他与仁交谈了几句之后，两人立即展开了激烈的战斗，一时间华丽的剑技在米鲁奇亚中飞舞。









两人的激战

异度传说 Freaks	NAMCO/Monolist	ETC
ゼノサーガフリークス	发售日未定	日版
1人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

PS2

Xenosaga Freaks

ゼノサーガフリークス

忽然发现最近《异度传说》的消息是层出不穷啊，继《一章 Reloaded》发售后许多玩家对《二章 善恶的彼岸》是充满了期待，而NAMCO似乎也并不满足现状，立即公布了这款《异度传说 Freaks》（以下简称《Freaks》）。大家可不要以为这款《Freaks》是什么《异度传说》的新作或是续作性质的作品，说穿了它只是一张FAN DISC而已。在这张DISC里面收录了关于《异度传说》的各种各样的内容，比如有一个AVG模式，还有一个《文字PUZ》游戏，如果说这些东西还不是怎么吸引人的话，那《二章》的试玩版相信一定能吸引各位玩家了吧。好，废话少说，还是让我们来看看这所谓的FAN DISC到底有哪些内容吧。

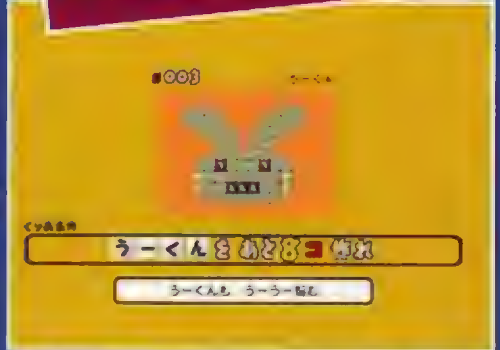
文：邪魔天使



POINT1 ぜのコミ

这个模式收录了《异度传说》的一个原创故事，可以说是《异度传说》的一个外传，而进行方式并不是RPG的形式而是文字类的AVG。在这个模式中玩家是经过选择选项来发展故事情节的，而这个原创故事又分为了6个部分，它可以分别以紫苑、KOS-MOS、卡奥斯、MOMO、基克、Jr的视点开始游戏。通过这一模式，各位玩家可以从不同视点来看《异度传说》，同时也增加了对游戏的进一步了解。





▲《异度传说》的吉祥物——小鸣！是不是很像呢？再看看旁边那位，哈！原来是KOS-MOS！



POINT2 ぜのぴったん

大家也许对《文字PUZ》这个NAMCO的游戏不是很熟悉，其实这游戏继街机后还推出过PS2版和GBA版。这个游戏说穿了就是一个拼字游戏，将一个一个假名按规定组合成一个单词。不过这次的《文字PUZ》是特殊的，为什么这么说呢？那是因为在这个模式中出现的假名组合出的词都是与《异度传说》有莫大的关系，在除了一些通常词典中的词汇外还加入了《异度传说》中的登场人物以及专有用语。

你会选择哪一个呢？



▲在假名栏选择好假名后与后边的假名组成单词，这就是NAMCO著名的《文字PUZ》游戏，在规定时间内完成过关条件吧！



▲除了玩家们熟悉的《异度传说》中的单词意外，还可以拼一些俏皮话，不过这对国内玩家而言就……

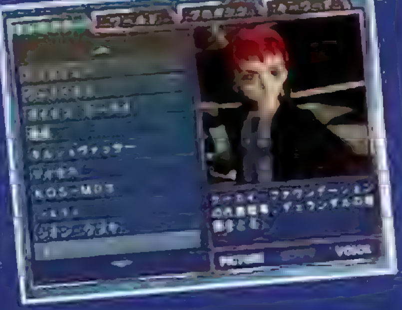
POINT3 エンサイクロペディア

这个模式是《异度传说》的资料解说集，不要以为它光是通过大量枯燥的文字来解释《异度传说》那深邃的世界观。在这个模式中除了大量的文字介绍之外，还配有大量的设定原画以及动画、音乐等其他手段来进行进一步说明。另外，它并不是独立的一个模式，它是可以跟其他三种模式联动的。所谓联动就是说在进行其他三个模式时，这个模式中的浏览项目就会逐渐增加，这样一来玩家能看到的内容也越来越多，所以为了看全所有设定大家还是努力去玩其他三个模式吧。



▲紫苑的个人档案，不过CG画还是《一章》的造型，唉，不知什么时候才能在游戏中看到"熟女版"的紫苑啊！（巨萌！）





POINT4 《异度传说 二章》体验版

对于许多玩家而言，可能这部分才是最重要的内容吧，这一模式也可以说是《Freaks》的最大卖点。体验版收录了《二章》的一部分内容，这部分就是以前公布的MOVIE中出现过的"米鲁奇亚纷争"。虽说是体验版，但这部分的内容却丝毫没有缩水，MOVIE、战斗，只要玩家想看到的内容都会看到。如果不是那些玩过《一章》又急于想看到《二章》的玩家，那就不要错过了，《Freaks》将是你最好的选择。

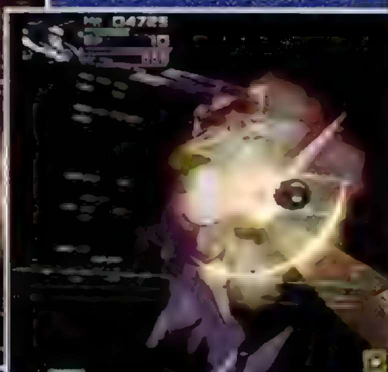


华丽的战斗画面令人窒息！

熟悉"《异度》系列"玩家一定知道该系列的战斗特点，那就是既有人与人之间的战斗也有机器人与机器人之间的战斗，但在《善恶的彼岸》中，战斗系统有哪些细微的变化呢？我们就从这些战斗画面中来找找看吧，说不定能发现什么哦。



▼从机体的外形看，估计应该是卡奥斯和卡南乘坐的E.S阿谢尔，那对手又是谁呢？





▲画面中显示出"EP"、"ST"的文字，我们知道"EP"是以太，那"ST"又是什么呢？

魄力十足的战斗画面

文：沙罗

前线狙击

SDガンダム GGENERATION SEED





真是令人惊讶和意外，没想到GBA版的《SD高达》推出还不到一个月，BANDAI就公布了PS2版《SD高达》的最新情报，而且还将游戏的发售日定在了2004年的2月19日——还有一个多月游戏就推出了！这次的最新作品，将新增加一个“SEED MODE”，该模式以去年9月刚刚在日本放映完毕的大人气动画《机动战士高达SEED》的故事为主线，因此本作的名字也相应加上了“SEED”的字样……

SD高达G世纪SEED		BANDAI	S·RPG
PS2	SD GUNDAM G GENERATION SEED	预定2004年2月19日	日版
	[illegible]	[illegible]	6800日元
	对应周边未定		推荐玩家年龄：未定

SEED MODE

本作与系列前几作的最大区别在于，本作中的故事模式被分成了“SEED MODE”和“GENERATION MODE”两种。其中“SEED MODE”的特征便在于，整个模式的流程全部是严格遵循动画原著的故事进行的。也就是说，以往系列中最有名的“开发”、“改造”、“编制”等设定将在这个模式中完全省略掉，从而变成只注重故事内容的模式。相信这样一来，以往一直对该系列那复杂的MS开发等系统感到头痛或是第一次接触本作的玩家，也能够在该模式中轻松上手了！另外，该模式的难度将会非常地低，敌人机体的登场数量也将被限制在最低限度。这可以让玩家能够全身心地体验《高达SEED》的精彩故事。



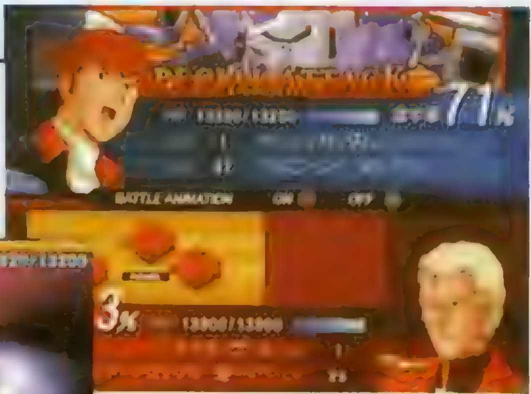
▲这便是《机动战士高达SEED》中主角的最终机体“自由高达”。其“全弹发射”的威力不容忽视。



▲相信曾经大受好评的《机动战士高达SEED》给无数观众留下了深刻的印象。在本作的“SEED MODE”中，玩家将有机会再一次重温那些精彩绝伦的著名场面。

GENERATION MODE

该模式基本与系列前几作的内容相同，玩家可以自由地进行机体的开发、改造和编制等工作。当然了，其中也会有相当数量的高达名作登场，如《机动战士高达》、《机动战士高达 夏亚的反击》等。另外一些作品中的著名战斗，也会一一被收录到该模式中。这对于那些系列的FANS来说，相信再好不过了吧。



▲从画面上来看，这关的舞台应该是《逆袭的夏亚》吧。夏亚又一次成为了敌人，不知他以后还能不能加入呢？



◀Hi-ν高达VS夜莺——宿命的决斗！小说版《逆袭的夏亚》的机体比剧场版更加带劲！



▲“和我们一起战斗过的人为什么要消灭地球？”这是阿姆罗在《夏亚的反击》中的经典台词。但是画面上那巨大的东西……不像是小行星阿克西斯，倒更像是《高达W》中的“万年和平号”。



▲深受大家欢迎的《机动战士十字先锋高达》也登场了。敌人是《高达W》中的机动木偶，相信胜算应该是100%吧。

历代高达相继登场！













战舰编制

与以前一样，选出中意的战舰后，还要进行舰长、通信员、MS队和队员等方面的编制。这些设定一直都是该系列的一大卖点。但是其内容的繁琐程度也相当高，不少新手往往对此一筹莫展。在本作中为了照顾这些新手，制作人员专门加入了一个"轻轻松松编制系统"。使用了这个系统的话，电脑会自动帮你挑选出最适合任意一项职位的角色，至于是否任用该名角色，就全看玩家自己的选择了。

战舰&舰长

在编制舰队时，玩家首先就需要先挑选出自己认为合适的战舰和舰长。在舰长这一职位上，指挥能力越高的角色，越容易控制好整个部队，同时机体的控制范围也会相应扩大。

舰桥人员

除了舰长以外，整备人员、通讯员、操舵员等职位也同样是不可或缺的。他们的存在与否会直接影响到机体的回复能力、战舰的命中、回避能力、战舰的指挥范围等重要环节。

CG动画

家用机上的"《SD高达G世纪》系列"一直都以高素质的CG动画著称，而这一次，制作人员们将会把2D动画和3DCG结合起来，做出更加令人惊叹的动画。另外，本作还将会收录大量《SEED》原著中的名场面，FANS可千万不要错过啊！



机体&驾驶员

当战舰人员配置完毕后，紧接着便是MS小队的配置。除了选择射击、格斗等基本数值能力高的角色外，拥有较高的指挥值、"压力""先读"等特殊能力的角色，也绝对不能放过。另外，觉醒值高的角色能够在战斗中发挥"NEWTYPE"的能力，所以如果能活用他们的能力，在战斗中便能够取得优势。

制作人访谈录



后藤能孝

Yoshitaka Goto

《SD高达G世纪SEED》（以下简称《SEED》）的制作人。代表作有《机动战士高达战记》等。

——最新作为何分成了两个模式呢？

后藤：由于开发周期的原因，前作《NEO》在发售时，只收录了Strike Gundam和Aegis Gundam两部机体。而与《SEED》相关的故事则更是毫无踪影，这让不少期待着《SEED》相关角色出场的玩家大为失望。正因为如此，我们才决定专门制作一个模式，让期待的玩家一口气玩个够。不过也有人问过"仅靠一个《SEED》就把游戏命名为《G世纪》，这样合适吗？"。想必大多数玩家还是希望《SEED》的角色们能够和阿姆罗等人并肩作战吧，所以最后我们便用了个折中的办法。分成了两个模式。

——原来是这样啊。

后藤：所以说，即使是《G世纪》的新手，也能够体会到"SEED MODE"的乐趣。

——也就是说你们希望能够通过这个模式，吸引到没有玩过《G世纪》但喜欢《SEED》动画的玩家了？

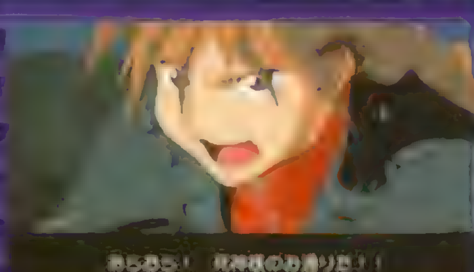
后藤：是的。《SEED》的FANS中，中小学生占了相当一部分比例，但是我们是不会因为他们而随便制作一款《G世纪》的。考虑到这些，于是便决定将《SEED》的内容都集中在一起比较合适。

——GENERATION MODE和前作《NEO》一样是采用剧本大杂烩的形式吗？

后藤：我们准备了许多与原著相关的关卡。个人认为这次游戏的内容将会远远超过前作《NEO》。许多人不太喜欢《NEO》中单方向的流程以及不能任意收得同伴的设定。而这两点在本作中都会得到极大的改变。角色的数量也会大大增加。

——小说、漫画中登场的角色和机体也会被收录进去吗？

后藤：有的。不过暂时还不能公布太多的消息。



——战斗系统方面，还会增加新的要素吗？

后藤：关于战斗方面，一些在《NEO》中没能做出的内容，我们将会放到本作中。像前作中SD化的机体不能变形、画面视点太少等等，这次都会作出相应调整。画面的视角将会增加，机体的攻击方法也会更加丰富。在战斗画面中，大家也能够看到机体变形后进行攻击的过程了。（笑）

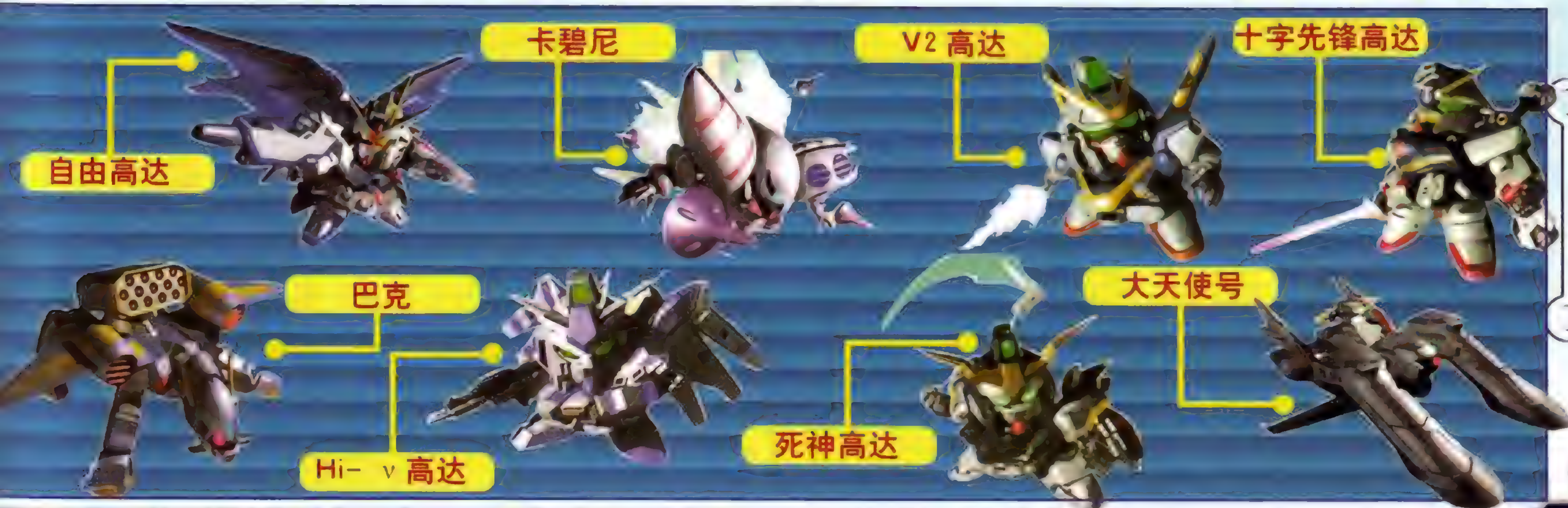
——关于开发、改造等系统，内容还是跟前几作一样保持不变吗？

后藤：基本上还是没有什么太大的变化。不过可供开发和改造的机体设计将会更加丰富。《NEO》中许多无法开发出的机体，在本作中基本上都能够轻松制造出来。

——内容似乎真的非常丰富啊。

后藤：有种能够重复玩许多遍的感觉吧。机体图鉴的100%收集，也是非常有趣并且受欢迎的设定呢。现在可以告诉大家，本作只玩一遍是玩不到所有内容的哦。

再度经过了进化的《G世纪》系统！



文：D·S

前线狙击

サクラ大戦物語 ミステリアス巴里

樱大战物语　神秘的巴黎	SEGA	AVG
PS2 サクラ大戦　ミステリアス巴里	预定 2004 年 3 月 18 日	日版
1人	记忆容量未定	6980 日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

继上次我们介绍了游戏的简单内容和序章的故事后，这一次厂商又公布了两个全新登场的人物。另外，虽然游戏被延期到了明年3月，但是游戏的初回特典将同捆一张装有故事、角色、系统的介绍以及动画、壁纸、屏保等内容的特别DISK！这张碟可是极具珍藏价值的哦。

从之前的介绍中大家应该已经知道，本作去掉了战斗部分，是一款纯AVG游戏。而新的LIPS和其他新的系统，将代替光武在本作中的位置。不过相关的详细情况，就需要等厂商进一步公布了。

一直以来在巴黎之都内进行歌剧表演的花组成员们，突然被卷入了一场神秘的失踪事件。虽然本作主要是对花组成员们的方方面面进行细致地描述，但仍然会有一些新的角色在本作中登场。他们就是曾经在《红蜥蜴》中登场过的名侦探明智小次郎和他的妹妹明智美树。这次他们将为了那些花组成员而在巴黎这个大舞台上演新的舞剧。玩家在游戏过程中将会分别以小次郎和美树这两个不同的视点来发展故事，不断深入整个谜之事件的中心。

明智美树

血型：A	年龄：18岁
生日：1911年1月24日	
身高：154cm	体重：47kg



自从4岁时父母不幸身亡以来她便一直与哥哥小次郎相依为命。时间长了，她总是在潜意识里将哥哥当成自己的父亲，几乎片刻不离哥哥的身边。她之所以会任性地远赴巴黎留学，是因为她在10岁那年观看了帝国歌剧团的戏剧《巴黎的恋人们》，并受到了深刻的影响。1927年她独自一人来到了巴黎，并成为了夏诺瓦尔歌剧院的舞女见习生。



▲作为舞女的见习生也不是一件容易的事情呢。来到巴黎后时间一晃就过了3个月，美树也开始想念起身在日本的哥哥了吧。



◀性格既直接又认真，做事也很努力。不管做什么事情都会热情地投入进去。但是当她在哥哥的身边时，就会立刻变成一个天真活泼的小女孩。

明智小次郎

血型：B	年龄：26岁
生日：1901年6月13日	
身高：181cm	体重：71kg





▶性格比较孤僻，无论说话的方式或是态度均十分冷漠，完全不在意他人的一切。但是，如果换成了她妹妹，那么他的态度便会立刻来个180度大转弯。



不仅是美树惟一的血亲，同时也是她的监护人。在父母双亡的时候，他为了妹妹将来的生活而尝试了各种各样的工作和职业。在一段不长的时间内他参加了海军，退役后从纽约辗转到了伦敦。回国后认识了金田金四郎，成为了“红蜥蜴侦探”。

不幸的是，虽然他开设了属于自己的“明智侦探社”，但却因为完全没有顾客上门而不得不处于半休业的状态。

不同的视点

利用两人不同的视点来解开事件的谜底吧！

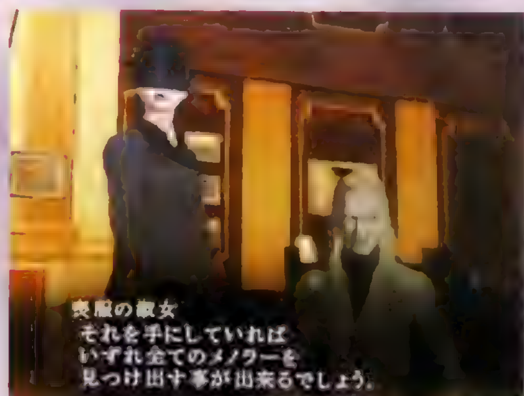
在游戏进行时，当前控制中的一人会遇到暂时没有控制的另外一人。而根据控制角色的不同，在故事进行中能够得到的情报和发生的情节也会有所改变。在玩家被难题所卡时，不妨根据当前的状况，分别使用两个角色来收集情报。

文：沙罗

真·女神転生III NOCTURNE マニアクス

真・女神转生III 夜想曲 狂热版	ATLUS	RPG
PS2 真・女神転生III -NOCTURNE マニアクス	预定2004年1月29日	日版
1人	165KB以上	5800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

于2003年2月发售的《真·女神转生III 夜曲》，是一款描述发生在一个叫"VORTEX"的世界中，人类与恶魔创造新世界的RPG。而现在的这款《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》(以下简称《狂热版》)，比起原作，追加了大量的新剧情及其他要素。游戏的主人公，被卷入了世界新生时发生的"东京受胎"之中，变成了一位恶魔人。玩家便是要通过他来了解整个异世界的真相。



◀▼委托主人公夺回MENORAH的老者。不过他平日总是一言不发，一切的信息传递都是由他旁边的那位女人代为执行的。



主人公

一位普通的都内高中学生。在前往新宿的医院探望住院的老师时，被卷进了"东京受胎"之中。



坐轮椅的老绅士和身着丧服的淑女

虽说是否接受他们的委托是玩家个人的自由，不过在这个异世界中，只有他们才知道事实的真相哦。

神秘老人和神圣的烛台MENORAH

从老人和身着丧服的女子那里，主人公得知了发生在"VORTEX界"一切事件的真相。作为交换，老绅士想要借助主人公的恶魔力量。于是，主人公接受了老绅士要求夺回"火焰永不会消失"的神圣烛台"MENORAH"的委托。MENORAH的数量很多，但是除了老绅士交给主人公的那一个外，其他MENORAH都被魔人们抢走了。所以主人公将要与魔人们不断战斗以夺回MENORAH……表面上，似乎确实如此。但实际上，这一切都是老人一手精心策划出来的陷阱……恶魔猎人但丁之所以会追杀主人公，跟这老人也脱不了关系。到底争夺烛台的意义何在？老人的真正目的又是什么？





勇　千晶

两人都是和主人公一个学校的同年级学生。他们和主人公一样，一起前往新宿的医院探望老师时，被卷入了"东京受胎"中。

恶魔猎人但丁



正如上次我们在东京电玩展报道中的一样，CAPCOM的名作《鬼泣》的主人公但丁，也会在本作中登场亮相！他将恶魔化了的主人公当成了地道的恶魔，因而不断地对主人公进行追杀！



◀从大厦的顶端跳下的影子，那就是但丁！

在本作中，但丁接受了老绅士"夺回MENORAH"和"杀死魔人"的委托，从另一个世界来到了这里。

▲但丁是为了杀死主人公而来的？

不过从现有公布资料中的一些对白来看，但丁也会对主人公说出一些友善的语言。到底到了游戏后期，主人公和但丁之间的关系会变成什么样？两人有没有可能成为同伴呢……

由于MENORAH拥有各种不可思议的力量，所以除了主人公以外，魔人们也在追寻着其他MENORAH的下落，这也就意味着魔人和主人公的对决是必不可免的了。然而，魔人们何时何地会出现，这点却完全没有头绪，大家只能见一个杀一个了！



主人公他们所寻求的死亡之地"AMARA深界"与其他普通的迷宫不同。该迷宫中零散地设置有各种谜之空间和大门。在这里，主人公必须要突破各种机关一直前行。

《夜曲》的记录

拥有《夜曲》记录的玩家，在本作一开始时便能够得到那些在《夜曲》中拥有的仲魔——就连能力和等级，也会毫无保留地继承下来。不光如此，厂商似乎还在游戏中准备了一些特制的礼物，专门送给继承了记录的玩家。这些礼物是用来增加能力的，还是有其他什么作用……这个嘛，就只有制作人员才知道了。

难度选择

本作新增加了难度的选择。普通的难度和《夜曲》相比基本没有什么变化，熟悉该系列的玩家应该能顺利地上手；而到了HARD难度下，各种敌人的能力将会得到极大的提升，难度远远超越《夜曲》。如果玩家对前作熟悉又想体验一下什么叫"死的快感"的话，不妨试试这个难度吧。

24 总分 热血推荐



角色魅力度 ★★★★★★★★★★

网球王子 Smash Hit！2



画面 8
音效 9
系统 9



邪魔天使



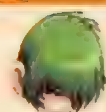
系列作品的第二作。画面丝毫没有加强，系统也只是前作的强化版，但是本作在隐藏要素上却做得相当充实。隐藏人物、隐藏模式、隐藏必杀技，这些要素的加入使得游戏的耐玩度大增。新增的保龄球模式来自动漫中的情节，虽说是个迷你游戏，但却做得没有一丝马虎。各个模式之间的衔接做得非常好，隐藏要素的开启要用到所有的模式，让玩家玩起来很充实。另外，精美的插画也是吸引FANS的一大杀招。

多边形



作为一款由动漫改编的漫画，这款游戏的素质是相当不错的，最关键的一点就是动作的真实感。游戏秉承了KONAMI做体育类游戏的优点，游戏中角色的动作捕捉人员都是职业选手，所以每一个动作的拿捏上都显得很真实，每个人物动作的特征跟动画中是一摸一样的，这样一来让FANS们更加投入。游戏非常强调“Smash”这一点，配合手柄的振动和冲击性的画面，将扣球表现得淋漓尽致。

D·S



这是KONAMI年底对网球王子FANS最后一次彻底的“洗劫”。（笑）游戏基本上是初代的强化版本，但这也仅仅是从游戏模式上去评判的，在游戏画面上是看不到有什么明显的提高的，而且偶尔还会出现拖慢，这让像我这样把初代玩得烂熟的玩家感到非常懊恼！游戏中新增的角色与隐藏的角色尽管能够给人一定的惊喜，但立海大的正选没有增加实在让我感到不爽，看来只好把自己的期待寄托到三代上了。

PS2■DVD-ROM■KONAMI■テニスの王子様 Smash Hit！2■SPG■2003年12月18日■1～4人■无对应周边■72KB

24 总分 热血推荐



爽快度 ★★★★★★★★★☆

索尼克英雄



画面 8
音效 9
系统 9



猫太



以全新的3人组队形式出现的本作绝对能给玩家带来无比爽快，又一动作游戏新体现！本作不但继承了系列原有的速度感，还在切换3人领队、解开各种谜题方面下了不少功夫。让每一位玩家在飞快地享受奔跑乐趣的同时也能动脑筋。在音乐方面依然继承了“《索尼克大冒险》系列”的摇滚节奏，让玩家更容易兴奋起来。但让玩家觉得不满的就是画面的水准比较一般，让人觉得有点偷懒的感觉。

纱迦



受题材所限，把本作与正统作品相提并论，本身就是一个错误。不过游戏绝非简单地赛跑，里面依然包括了大量的传统要素。游戏的隐藏要素也颇为可观，估计又要谋杀玩家的大量时间。三机种的版本各有优缺点：PS2版秒间30帧，影子为圆形，是三版本中最差的一个；NGC版受容量所限，虽有六国字幕，但不能选择语音；Xbox版不能自由选择字幕和语音，真是可惜。

阿修罗



《索尼克》的游戏就是不一样，虽然这次是3个人一齐行动，但是游戏的速度感依然非常强烈。加入小队系统的好处就是游戏的关卡设计会显得更加丰富，耐玩度也显得更高，光是研究如何通过变换阵型来提高过关成绩就已经很有意思了。不过，在对关卡还没有熟悉的时候，小队系统明显会使得大量游戏的时间被浪费掉，使得高速运动经常会被打断。3机种同时推出让玩家再次体会到了机能对游戏的影响。

Multi■DVD-ROM■SEGA/SONICTEAM■ソニック ヒーローズ■ACT■2003年12月30日■1～2人■对应Xbox、PS2、NGC■110KB/硬盘记忆/2格

25 总分 热血推荐

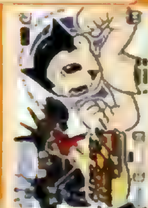


冲刺爽快度 ★★★★★★★★★☆

铁臂阿童木 阿童木之心的秘密



画面 9
音效 7
系统 8



SOUL



不愧是TREASURE的制作！将冲刺设成无敌是很大胆的设定，但开发者很好地做出了平衡性，玩家如果能够善用多段冲刺来躲避敌人的攻击，就能够获得极大的成就感，BOSS战设定很出彩，紧张又精彩，尤其是最后的连续BOSS战。擅长动作游戏者一定要以“难”级别来玩，不然很难得到游戏乐趣。将日本漫画之父手冢治虫作品的众多著名角色请到游戏中真让人感动得流泪，这是一款很有份量的游戏。

猫太



游戏随着玩家选择的难度可以得到完全不同的两种乐趣：选择EASY会感受到阿童木爽快的杀敌感；选择HARD可以得到阿童木在危机中胜利的乐趣。玩家熟悉的大量角色们也是游戏的一大卖点。不但是《阿童木》漫画的角色，就连其他手冢治虫名著中的大量角色也会登场。美中不足的地方是恐怖的拖慢现象，在绚丽的必杀技和“庞大”体积的BOSS“占据”下，看来GBA的机能有些吃不消呢。

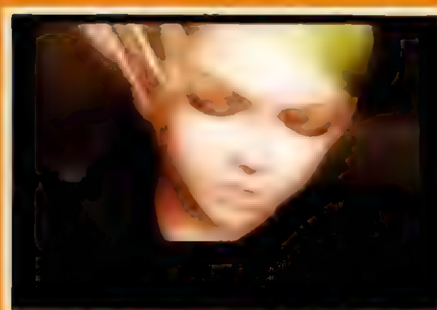
纱迦



游戏的画面尚可，但拖慢现象比较严重，在一定程度上影响了游戏的流畅度。玩法类似很多年前的传统ACT，令人很有怀旧的感觉。隐藏要素比较丰富，众多登场角色令老玩家嘘吁不已。阿童木的特殊技巧过于强劲，不是威力奇大就是全屏攻击，还有多种全身无敌技。低难度下特殊技巧数量超多，玩起来毫无难度可言。因此一定要玩高难度才能体验到TREASURE制作ACT的深厚功力。

GBA■卡带（64M）■SEGA/TREASURE■鉄腕アトム アトムハートの秘密■ACT■2003年12月18日■1人■无对应周边■自带记忆功能

16 总分



杂合度 ★★★★★★★★★☆

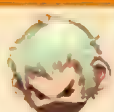
间谍小说



画面 7
音效 5
系统 4

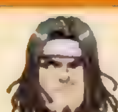


多边形



据说这是一个用了“3年时间策划，2年时间制作”的游戏，从成品表现来看果然是一个“5年前”的作品。（笑）整体素质表现之低令人相当失望，游戏中处处充满了“借鉴”的味道，从《潜龙谍影》到《分裂细胞》到《谍中谍》，几乎模仿了上面这些作品的全部成功要素。其实综合各家之长并不是坏事，但“画虎不成反类犬”就不好了。游戏也并非一无是处，比如画面的表现就可以说是相当出彩的。

GOUKI



游戏开场的高空跳伞场面视觉冲击力十足。但主角们落地之后游戏似乎也就原形毕露了，大量借鉴其他间谍题材游戏和电影的桥段拼凑而成的游戏模式与剧情令人乏味，游戏的画面倒是非常干净，不过关卡场景的搭建却并没有任何新意，视角的设定也相当成问题，敌兵的AI低得惊人，除了会举枪乱射之外基本和木桩没有两样，大大降低了游戏的可玩度。过长的读盘时间与频率也影响了流畅度。

SOUL



一款跟风之作，跟风本无错，但跟得不好、跟得太“原汁原味”就错了。游戏越是模仿一些著名的作品，越是让人容易拿精彩的著名作品与之比较，从而越发让人发现本作的各种显得过于稚嫩之处，再配合拙劣的操作、别扭的动作，让人感慨此作何以有这么大的宣传攻势。每部成功作品都学一点，从而让本作看起来花样很多，这可能才是本作的优点吧。起点很高，野心很大，但力不从心，这也是没有办法的事。

PS2■DVD-ROM■Sammy/ACCESS GAMES■Spy Fiction■ACT■2003年12月25日■1人■DUALSHOCK 2专用■330KB

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

27 总分

黄金珍藏



LINK场面精彩度 ★★★★★★★★★☆

前线任务4



画面 8 音效 9 系统 10



SOUL



土田俊郎果然不是盖的，本作完善的系统设定是最成功之处！LINK系统彻底打破了以往回合制S·RPG一对一的传统，通过LINK系统实现的多人合战场面精彩得几乎让人窒息！而由此带来的战略性也是前所未有的体验。无读盘时间让人游戏起来感觉舒畅无比，全3D画面也相当精彩，场景真实、壮观，对机械及各种武器的描绘相当到位，尤其是游戏中各种不同MACHINE GUN的不同枪声，非常细致。

沙罗



这次游戏中不仅有白天黑夜的变化，其他天气变化例如雨雪之类的同样会生动地在地图上表现出来。战斗画面相当出色，开枪时跳溅的弹壳、瞄准时的各种动作都表现得相当细致。但是由于要显示的信息太多，致使画面上的字体相对较小；同时由于选择的字体以及颜色的关系，再配合比较灰暗的背景，对玩家的视力是一个挑战。模拟关弥补了主线流程较短的缺陷，也会有一些隐藏要素。

星夜



以新增加的连携系统为核心，战斗系统进一步成熟，实际战斗时的爽快感和演出效果都大幅增加，但是由于敌人AI仍然不尽如人意，使得难度和战略性方面的评分有所下降。男女主角交叉进行是非常有特色的设定，正如宣传海报上所说的，“两个主角，两条路线，同一个真实”。但是两主角带来的负面影响也不小，经常是刚刚在战斗后调整装备、技能、连携等等弄了半天，却转换到另外一个主角处……

PS2■DVD-ROM■SQUARE ENIX■FRONT MISSION 4■S·RPG■2003年12月18日■1人■对应DUALSHOCK2■36KB

22 总分



炼成物品丰富度 ★★★★★★★★☆☆

钢之炼金术师 无法飞翔的天使



画面 7 音效 6 系统 7



卡伦



作为当前日本最红的动画作品，SQUARE ENIX推出本作的PS2版游戏也算是恰逢其时。丰富多变的炼成术系统应该是本作最大的卖点，也是最受玩家瞩目的地方。事实证明，游戏在这方面的处理还算达到了及格水准，不过比起动画版来就要逊色很多了。本作令人失望之处共有三点：只有在过场动画中才会出现语音；音乐给人留下的印象不深；场景缺乏变化。希望厂商能在下作中注意改善吧。

沙罗



借着漫画和动画原著的大人气，厂商适时推出了游戏。不过游戏并非简单的“骗钱”。半个多小时的原创动画和完全原创的故事内容，足以令所有对该游戏感兴趣的玩家投入进去。即使是没有看过原著的玩家也不用担心自己一定要先“补课”后游戏。玩家可以利用炼金术将许多道具制作成武器来打倒敌人。目前感觉游戏最大的缺点就是画面帧数不足。

邪魔天使



同名动画游戏化的第一作。虽说是改编自动画，但情节却是原创剧情，所以玩家玩起来很有新鲜感。炼金术在游戏中是重要的战斗手段，其表现手段也相当华丽，能够大大满足玩家追求刺激、追求视觉效果的需要。作为A·RPG，游戏的手感是相当不错的，没有什么多余的动作，视角方面也没存在什么问题。但作为一款动漫游戏，该游戏居然没有实现全程语音，甚至在发生情节时也没语音，对此确实有些不满。

PS2■DVD-ROM■SQUARE ENIX■钢の炼金术师 翔べない天使■A·RPG■2003年12月25日■1人■只对应DS2手柄■64KB

24 总分

热血推荐



华丽度 ★★★★★★★★★☆

御伽 百鬼讨伐绘卷



画面 9 音效 8 系统 8

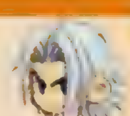


沙罗



游戏继承了前作华丽爽快的打击风格。高达数千连击的连击数确实能令人感到淋漓尽致的爽快。画面虽然发色数不高，且整体属于暗色调，但华丽度却让人无话可说。游戏的场景十分漂亮，水的质感足以以假乱真，而砍倒樱花树时漫天飞舞的樱花更是有种说不出的舒服感。可以使用的角色一口气增加到了6个，这也令游戏的时间大大提高。不过个人对巫力自动减少的设定有些不满，因为没有这么设定的必要。

阿修罗



有人说游戏太“飘”了，这一点都不假，不过就这在空中飘浮的感觉最让人感到不可思议了，游戏时不由得产生“神仙妖怪”的想法！游戏的破坏度也堪称一绝，除了背景以外，场景中几乎所有的物体都能够破坏，大有“拆屋工”的感觉，如果没有巫术的限制就会更加爽快了。另外一个让喜欢收集的玩家感到兴奋的就是游戏中需要通过不断练级来购买各种装备、提升角色能力，超级耐玩！

纱迦



本作最吸引人的地方就是可选择的角色增至6人，武具数量也成倍增长，令人大呼过瘾。游戏画面依然独特，好与不好应人而异。音乐方面比前作有了明显的进步，极有平安时代的风格。新增加的百鬼讨伐模式不但玩法多种多样，而且乐趣满点，一不留神就能达到上万的连击数，可谓ACT史上之最。游戏的初回版附带1代的国际版，买一送一，可谓超值，绝对是Xbox玩家今冬的最佳选择！

Xbox■DVD-ROM■FROM SOFTWARE■御伽 百鬼讨伐绘卷■ACT■2003年12月25日■1人■对应5.1 声道■硬盘记忆

24 总分

热血推荐

华丽度 ★★★★★★★★★☆

武刃街

画面 9 音效 7 系统 8

胜负师



作为TAITO建社50周年纪念作品，本作在很多方面的表现都不错。画面水准相当不俗，光影的应用也十分娴熟，特效异常华丽。虽然借鉴了同类优秀作品的部分系统，但整体的原创性较高，以武侠作为表现手段也让人耳目一新。游戏的隐藏要素十分丰富，收录大量访谈与制作花絮也体现出厂商的诚意。当然，视角问题、平台跳跃的不合理设置等缺点也很明显，对中国武侠的片面理解也不可取。

邪魔天使



从来都没有把该游戏当成是一个以明星为卖点的游戏，因为游戏本身的素质是相当优秀的。游戏中到处充斥着一些香港武侠剧式的要素，主角那飞檐走壁的动作以及打斗时的举手投足，完全体现出了演武的美感。特别是“剑戟”系统的加入，更是给玩家带来视觉上的冲击，华丽的光影效果以及特写镜头的出现更增添了游戏的乐趣。游戏在少数地方会产生视角问题，可谓白玉一瑕。

GOUKI



游戏的舞台设计得不错，每一关给人的感觉区别很明显。主角相当“美形”，但是是否能让所有人接受就见仁见智了。剑戟反击系统相当有新意，但是时间长了就有些乏味了。游戏的怪物设计得比较奇特，个人感觉有些难看。不过砍杀它们的感觉还是非常不错的。游戏后期有相当部分的平台游戏要素，对玩家的空间辨别能力是一个不小的考验。游戏的CG动画非常多，但普遍素质一般。

PS2■DVD-ROM■TAITO/RED ENTERTAINMENT■武刃街■ACT■2003年12月25日■1人■只对应DS2手柄■1013KB

25 总分 热血推荐

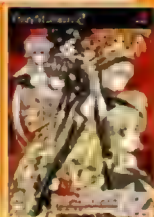


系统综合度 ★★★★★★★★☆☆

梦幻骑士IV 时之旅人



画面 7
音效 8
系统 8





猫太

无论从游戏的系统、画面和各方面的成分去看，都可以认为本作是综合了以往3作的一个“合成体”。1代的战斗系统、2代的感人情节和3代的RING系统，ATULS这次综合了系列所有的受欢迎之处为玩家们带来了本作。 在RPG成为了家用机沙漠中的“绿洲”的年底，本作绝对能带给大家更深层次的体现。除此以外，本作的难度与故事流程也将会是以往系列中最难、最长的，游戏性大增。



沙罗

游戏的长度、时间、隐藏要素之丰富均是系列之最！游戏的进行方式回归了初代小地图移动的风格，还在非杂兵战中加入了时间限制，同时不能像2代那样在战斗中记录，这使游戏难度陡然提升。另外，本作新加入的能够根据玩家的打法而改变一些角色命运的设定，也颇值得称赞和回味。之所以只打9分，主要因为人设没以前优秀（个人认为）、不能战时记录以及通关后只继承道具装备……

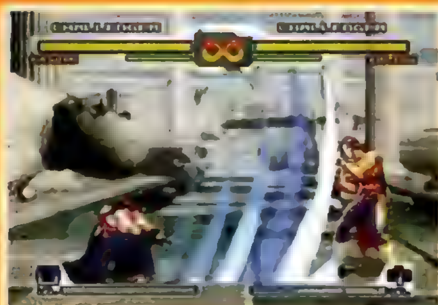


邪魔天使

这款游戏的优点就在于游戏时间相当长，充实的情节将各个性格角色表现得淋漓尽致，让玩家能够充分体会到RPG的精髓——情节，带来的乐趣。但这也是该游戏最大的缺点，游戏时间过长很容易让玩家产生厌烦的心情，虽然情节很好，但在安排上不恰当的话就有点画虎不成反类犬的感觉。漆原的人设在本作中可以说素质下降了，远没有前几作那么多美形人物带给玩家视觉上的享受，有点遗憾。

PS2■DVD-ROM■ATLUS■GROWLANSERⅣ Wayfarer of the time■RPG■2003年12月18日■1人■无对应周边■83KB

22 总分

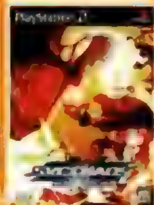


平衡度 ★★★★★☆☆☆☆☆

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS



画面 7
音效 7
系统 6





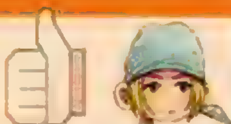
沙罗

这次共有32名SNK和CAPCOM的角色登场，可说是热闹非凡。但是系统方面却莫名其妙地改成了一对一方式，让游戏玩起来总有种不习惯的感觉。SNK的角色无论连击技还是判定，几乎都强于CAPCOM的角色。这点在先前街机版推出时就已经有许多人怨声载道，不过移植到PS2版后似乎也没有经过什么调整。除了新增加的画廊模式外，移植版基本上与街机版没有任何差别。



胜负师

本作保持了“《KOF》系列”的正统手感及连技构成，在画面上的改进不大。部分角色的动作有些跳帧，不过基本不影响对战时的流畅度。S侧与C侧的角色选择上比较有新意，角色人数达32名，但平衡性多少有些问题。在系统的结合与统一上做了一些尝试，有可圈可点之处，只是基本战斗为一对一确实让人不习惯。移植版中有玩家喜闻乐见的原画模式，而练习模式一些设定的改良也比较体贴。



纱迦

本作从街机到家用机，只用了不到半年时间，相比SNK的其他作品来说，可谓神速。这一点绝对值得嘉奖。游戏移植可以用不过不失来形容，除了加入画廊模式以外，没有太多让人惊喜之处。背景没有采用《KOF》家用机版式的3D背景，事先比较期待的《KOF》式的组队战模式也没有加入，令人稍感不满。由于街机版在国内并不普及，借着家用机版的东风，相信会让更多玩家领略到游戏的魅力。

PS2■DVD-ROM■SNK/PLAYMORE■SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS■FTG■2003年12月25日■1~2人■无对应周边■100KB以上

25 总分 热血推荐



血腥度 ★★★★★★★★★☆

马克思・佩恩



画面 8
音效 9
系统 8





LIKY

想不到GBA上也能做出这种效果的游戏，一个PS2版游戏被移植得似模似样，虽然游戏方式作了较大改变，但是绝大多数要素都得以保留，连剧情对话都是全语音。而游戏的血腥、暴力程度丝毫没有因为移植到掌机上而有所降低，打死敌人时鲜血飞溅到墙上的镜头让人印象深刻，这给玩惯了可爱游戏的掌机玩家完全不一样的感受。游戏的操作感非常好，人物移动起来非常流畅，这在美版动作游戏中非常难得。



多边形

年底最让人惊讶的一部作品，公布之初还抱有怀疑态度的我在拿到游戏后立刻被“震”了一下。（笑）游戏2D背景+3D人物的画面可以说是目前GBA游戏里面最恰当的表现方式了，各种枪械的声音也能够清晰地分辨出来，过场动画也保持了原作的风格，加入的语音更是让人大呼过瘾。剧情方面基本与原作相同，但是在流程上做了些许更改，玩起来的感觉仍然像一部新作，值得推荐。

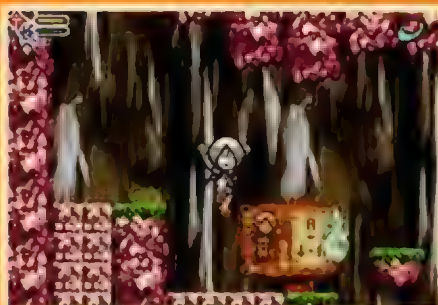


猫太

觉得家用机上的ACT游戏移植到GBA上肯定没有好效果的玩家可以纠正一下自己的想法了，本作绝对会带你进入手掌机版ACT的另一个境界。剧情全语音和动听的音乐并不是本作最吸引人的地方，爽快的开枪杀敌和“酷毙”了慢动作系统才能让你体现到本作最大的乐趣。丰富的武器种类让人有种源源不断的射击感，仿佛自己就是枪战电影中的主人公。但似乎有些枪的作用并不是很明显，有充数之疑。

GBA■卡带（128M）■Rockstar Games/Mobius Entertainment■Max Payne■ACT■2003年12月18日■1人■无对应周边■自带记忆功能

23 总分



妖怪丰富度 ★★★★★★★★☆☆

鬼太郎 危机一发！妖怪列岛



画面 7
音效 7
系统 6





LIKY

这款改编自日本著名妖怪漫画的A・RPG游戏也许并不能给人带来多少惊喜，但对于那些苦苦等待GBA上下一作《恶魔城》的玩家来说本作也值得一玩，因为该游戏带有不少《恶魔城》的影子，无论是地图的显示方式还是人物升级时那个白色的“LEVEL UP”字样在人物身上定格的画面都会让人觉得似曾相识。本作在攻击方式上明显缺乏花样，虽然有必杀技和妖怪召唤的设定，但实用性太低，游戏显得有些单调。



猫太

刚上手的时候觉得除了角色活动不太自如外，系统和音乐等方面都制作得相当出色。当后来发觉游戏越来越像同公司的《恶魔城》，无论从地图画面、道具装备、关卡设计等多方面都附带着该游戏的影子。但由于本作是改编自漫画，所以在故事方面会更吸引一些看过原作的玩家。充满鬼怪气氛的音乐的确能带给人比较另类的新鲜感。但对于玩过该系列的玩家来说免不了会觉得拖沓。



阿修罗

作为一款A・RPG，游戏采用了同公司旗下著名的《恶魔城Dracula 月轮》的系统，无论是地图系统还是操作手感都非常相似。不过相较之下，本作的动作要素更强，而且难度更高。游戏采用了关卡制，除非使用特殊道具，否则在打败每关BOSS前无法自由退出，这一点比较郁闷。好在游戏的每一关特色都比较鲜明，各有特色，让人在游戏的时候很容易回想起当年的感觉。

GBA■卡带（64M）■HUDSON■ゲゲゲの鬼太郎 危机一发！妖怪列岛■A・RPG■2003年12月18日■1人■无对应周边■自带记忆功能

ORIENTAL BLUE 青之天外

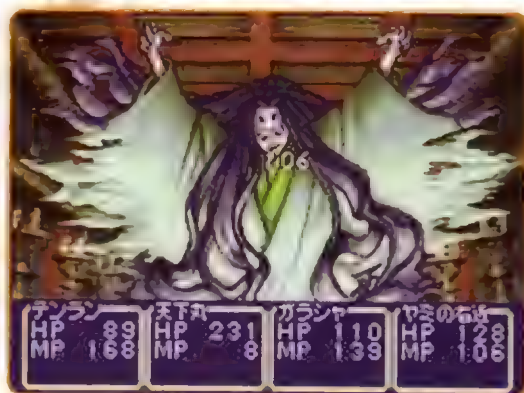
文：LIKY ◆游戏时间：55小时

GBA ◆卡带（128M）◆HUDSON ◆RPG ◆2003年10月24日◆1~2人◆对应GBA专用通信对战线◆自带记忆功能

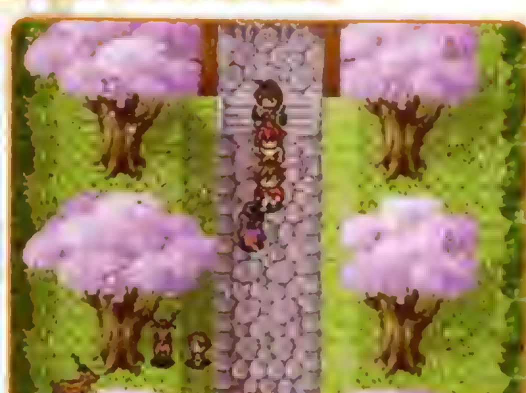
黄金眼评分 24

8 8 8

热血推荐







记得FC时代被RPG类型的游戏所吸引，由于那时候不懂日语，自然不会注重于游戏的剧情，所以玩RPG游戏除了享受培养角色不断变强的乐趣，更多的就是看游戏的战斗画面是否精彩了。我当初较早接触的RPG是《勇者斗恶龙Ⅱ》（《DQ Ⅱ》），记得当时游戏被译为“恐龙斗士Ⅱ”，还附送了一本厚厚的攻略书，彩色+中文的哦，非常详细。我照着这本攻略书打了很久，可是最后还是放弃了，当时也说不上为什么，只是觉得越玩越没意思。不久后我偶然在一个同学那里见到了《最终幻想》一代，那游戏的战斗画面一下子就吸引了我：战斗中敌我双方分站两边，己方人物的各种攻击动作全都能清楚地看到……我一下就明白了我为什么玩不下去《DQ Ⅱ》了，因为《DQ Ⅱ》的那种战斗简直太简陋了，战斗中只见敌人不见自己，画面猛地震动一下就算打到人了……至此之后，我就对这种战斗方式的RPG心存芥蒂，以致很长一段时间都以此来决定自己对RPG游戏的好恶。

很遗憾，《青之天外》的战斗方式就属于标准的我“恶”的那一类，再加上我以前从没有接触过“《天外魔境》系列”的任何一作，对该系列谈不上什么感情。所以说实话，如果不是因为要做攻略，我可能根本就不会去碰它。

当然了，最后因为要做攻略，我还是开始玩这款游戏……

小小的Q版人物，站在原地时手脚还会不断动，移动时只能上下左右行走而不能斜向移动，村子里的NPC也是一格格地走动，回合制的战斗，战斗时看不见自己人，敌人也是一幅静态图片贴在屏幕上……这简直就是上世纪90年代的传统RPG游戏的一贯风格，处处都透着“腐朽”的味道，我想，好吧，好吧，好久没有玩过这么古朴的游戏了，来好好地回味一下传统RPG的魅力吧。于是收起那些挑剔的眼光，静心地进行游戏。随着游戏的深入，感觉开始美妙起来，慢慢地有些放不下了，游戏不断吸引我去探索，想去看下一步会发生什么事情，我开始感叹这真是一个神奇的世界，它到处都充满了未知的东西，每到一个新的地方都让我感到新奇无比……

一个亦真亦幻的神奇世界

游戏的标题中有一个词叫“ORIENTAL”，ORIENTAL在英语里就是指东方诸国的意思，游戏的舞台就是这个处处充满神奇的东方世界，一个亦真亦幻的东方世界。在游戏里我们能找到诸如中国的上海、昆明、九龙，日本的大和这些熟悉的地方，而这些地方既让人感到亲切，又让人感到陌生，经常让人觉得，啊，这地方竟然是这样的啊。比如上海有一个大赌场，里面灯红酒绿；而九龙处于海中央，必须要从上海乘坐海上列车才能到达；还有海外之国的那几个岛屿，竟然是以鲨鱼作为交通工具，等等这些独特的风土人情，让人在惊诧之余又不禁充满了好奇。

游戏的自由度相当高，因为游戏有一个叫“自由剧情”的系统，去哪里发展剧情不固定。这一系统也更加激发了玩家的探索欲。加上游戏的事件非常多，随便走到哪里都会有不同的情节发生，所以游戏显得精彩纷呈，剧情上毫不冷场。不过话说回来，游戏的剧情显得太过自由和太过纷杂，反而给人一些无所适从的感觉。剧情的连贯性处理得不够完美，有关情节发展的提示给的不够多，所以很多时候发展完一段剧情后就不知道下一步该往哪里去了，于是只有到处瞎逛。不知道厂商是不是有意这样设计的，为的就是要让玩家多探索。

一群个性鲜明的角色

在这款游戏中，给我留下最深刻印象的就是各个性格鲜活的角色。游戏中登场的角色众多，光是己方同伴就有11位，再加上剧情中的特殊角色以及敌方的众多BOSS，这么多角色，每一个都能给人留下不同的印象。漂亮的人设固然是一个方面，但真正重要的是游戏对人物的刻画显得非常到位，通过各种事件将角色形象鲜明地表现出来，人物之间的各种关系也得以慢慢展现，若奈公主与水月的亲情，僧人柄者与玛雅的恋情，还有敌方角色黑曜假面与妹妹琥珀之间的兄妹情……都令人感动。

游戏对某些人物的局部刻画也显得相当成功，比如女剑客暗之右近的第一次登场就给我特别深刻的印象。在那个被幻式部的妖术笼罩的村子，到处都一片昏暗，毫无生气，突然空气中出现了一股杀气，一个长衣飘飘的女剑客出现在村口，几只鬼魂突然袭向她，但只见刀光闪过，鬼魂惨叫一声化为乌有，紧接着女剑客一刀劈向空中，整个村子的妖气立刻消散，她低声自言自语几句，然后将目瞪口呆的主角等人留在身后，缓缓走出了村子……这一幕，简直太酷了。这位手持妖刀影丸的女剑客，正是为了给丈夫报仇、不断搜寻着仇人幻式部下落的暗之右近。后来在黑梦城的最顶层，当右近用她那招“怨灵刺杀剑 右近一点突”将幻式部钉死在黑水晶上时，我心里也不禁为她大仇得报而高兴。不知为什么，看到右近的形象总让我想起桔右京，虽然两人性别不同，但右近那一身长衣飘飘的穿着、沉默寡言的性格以及总带着一丝忧伤的眼神总让人想起拖着病体不断战斗的桔右京。

其实不光是我方同伴，游戏对敌方角色的刻画同样很精彩，比如那个跟主角抢夺天帝之剑的黑曜假面以及他的妹妹就是最让我感到惋惜的人物，这一对悲剧性人物因逃不开自己的宿命最后还是死在主角的剑下。

半边脸庞隐藏在黑曜石之下的黑曜假面自从登场我们就能隐隐感到他心中的悲伤，在水晶之森中，他爱怜地望着被封印在水晶的妹妹，那种恋恋不舍的样子颇让人感动。他的妹妹琥珀被称为“鬼之女”，因为追求永远的美貌而不断袭击年轻美貌的女子，用她们的血来维持自己的容貌，后来琥珀被高僧制服，封印在水晶之森的水晶之中。黑曜假面发誓要解救妹妹，而且要解救妹妹身为“鬼之女”的宿命。当他最后抢到了能破除封印的“天帝之剑”，并将妹妹从水晶中解放出来后，面对追赶而来的主角一行人，他恳求主角放过他的妹妹，主角考虑再三答应下来。然而琥珀却因为对人类怀有偏见，不相信主角的承诺而执意动手，黑曜假面也阻止不及。我玩到此处，不忍心杀死琥珀，所以故意在战斗中败给她，想看看会发生什么情节，果然，黑曜假面阻止了妹妹的痛下杀手。当我第二次再来他们那里时，看到非常感人的一幕，琥珀虚弱地躺在哥哥的怀里，她听从了哥哥，没有再没有袭击年轻女子、吸食她们的血，所以她的容貌大变，黑曜假面仍不住地鼓励她坚持下去。

琥珀伤心地问她哥哥：“哥哥，琥珀变丑了，再也不可爱了，你还会喜欢我吗？”

黑曜假面爱怜地说道：“你是我惟一的妹妹，谁也无法替代……”

看到这里，我实在不愿上前与他们开战，但是战斗是无法避免的……琥珀最终死在主角的剑下，而黑曜假面也因此大受打击，疯狂对主角展开了攻击……结果是他也倒在了主角身前。

玩到这一幕，我曾反复读档、试过了好多种方法，比如故意战斗失败、派特定角色上场等等，试图挽救这一对兄妹，改变他们的命运，然而情节就是如此安排的，两人逃不开最后死亡的宿命，实在令人叹息不已。

这样一款我原先颇为不屑的游戏，玩到后来却越觉越有味道、越来越让我感动，的确有种意外收获的感觉，虽然我仍然不喜欢它的战斗方式，但是游戏其他方面的优秀表现却让我把这一点抛在了脑后，传统RPG的独特韵味让我如饮甘醇，回味无穷。玩惯了现代风格RPG游戏的玩家们，不妨也来感受一下这款风格古朴的隽作吧。

恶魔城 Castlevania

文：阿修罗◆游戏时间：超过50小时

PS2 ◆ DVD-ROM ◆ KONAMI/KCET ◆ ACT ◆ 2003年11月27日◆1人◆只对应DS2手柄◆124KB

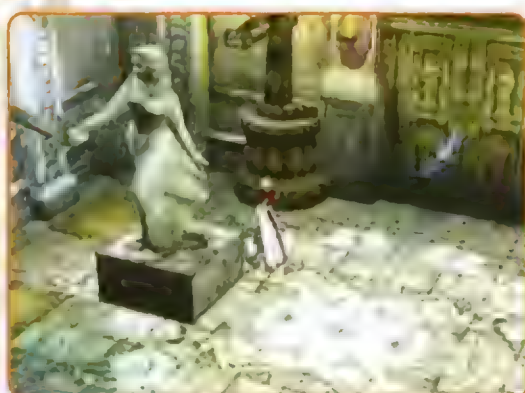
黄金眼评分 29



黄金珍藏







《恶魔城》在中国玩家的心目中是大作，所以说的人也特别多。阿修罗是《恶魔城》的“扇子”，所以也要说两句。感兴趣的人请往下看！

乐趣的所在

本作号称“回归动作游戏的本质”，那么究竟什么是动作游戏的本质呢？最早的“《恶魔城Dracula》系列”的特色是难度，这也是不少早期很多动作游戏的共同点，可以算是动作游戏的本质中的一种。这次的《恶魔城》走的路线却不是“难度”，而是“爽快”。“爽快”本身是一个很主观的概念，有人认为《鬼武者》那样的一闪必杀是“爽快”，有人认为《GTA》那样的横行霸道是“爽快”，也有人认为《真·三国无双》那样的一骑当千是“爽快”……既然大家认为这些要素是爽快的，那么它们就是爽快的！

这一次IGA监督为《恶魔城》定义的爽快是“皮鞭动作游戏”，也就是使用皮鞭这一种外门兵器，利用各种必杀技同时对多个敌人进行攻击！从有《恶魔城》以来，游戏的战斗主要都是以“一对一”的形式进行的：2D侧面的视角以及武器长度的限制使得角色的攻击手段在大多数情况下只能攻击到一个人，而武器的攻击方式大部分也是一下一下分离开的。即使是N64上全3D的《默示录》及外传，也因为操作系统的限制而无法摆脱这样的模式。而新《恶魔城》的连击系统就突破了这样的模式：玩家可以根据战场的情况自由选择用轻攻击攻击单体或者用重攻击打击区域内的所有敌人。由连击模式发展开去，像“对弱点进行追击”或者“一击脱离”等战术，在形式上的表现就远比2D时代来得更加真实。其实单从视觉效果上来说，连击系统已经算是相当出色了。大家可以回想一下过去的《恶魔城》，角色主要的攻击方式都是单发的，很少出现连击的概念。如果说阿鲁卡多那样用剑的角色做出这样的动作还好理解，但是使用皮鞭的贝尔蒙特用生硬的动作挥出皮鞭就显得有点奇怪了。连击系统从一定程度上来说很好地再现出了皮鞭柔软的质感，但是在攻击的时候又能够充分感到挥鞭的力度感，这就是其成功之处了！而从传统的副武器系统发展出来的强化宝珠系统（Effective Orb System，以下简称“EOS”）更是为连击系统锦上添花，不仅实用，还大大增加了战斗的华丽程度。

可能有人会问，为什么我在上面绝口不提《月下夜想曲》的乐趣。其实原因是明显的：上面是在探讨《恶魔城》作为“动作游戏”的乐趣！而《月下》作为一款动作游戏来说，本身和以前的《恶魔城》并没有太大的区别（不过流畅的手感和丰富的动作的确是巨大的进步）。这里说一句题外话，可能会遭到很多读者的指责：现在有不少自称“《恶魔城》FANS”的玩家其实准确说来只是《月下》的FANS，其中更有一小部分只是阿鲁卡多的FANS！之所以这么说，是因为《月下》本身是在传统的“动作游戏的《恶魔城》”的基础上加入了大量RPG的要素，而很多被《月下》吸引的玩家只是被其中的RPG要素吸引而已。传统的《恶魔城》本身就存在着一些探索秘密的成分，不过在IGA监督从《超级银河战士》吸取了成功的经验，将这一要素加以强化，并形成了自己的特色。而道具和升级系统的导入则使得游戏的难度直线下降，更能够吸引动作游戏的新手：只要肯练级、杀宝物，就没有打不赢的敌人！因此，《月下》风格的《恶魔城》更加倾向于A·RPG类型，而不是纯正的ACT。本作号称“回归动作游戏本质”，其中一个原因就是《月下》以来的升级系统被取消了！虽然道具和装备的系统依然被保留了下来，但动作要素的确是经过了大幅度强化，尤其是在疯狂难度下，的确很有当年《恶魔城》的风范。

不足和希望

自从美版推出以来已经过了两个多月了，玩家对于游戏的意见也已经发表得差不多了。主要的几点都和游戏的画面有关。其中一种意见就是画面不够华丽，场景重复率过高，而另外一种则是视角问题。先来说说视角问题吧！实际上阿修罗并不认为游戏中的视角问题十分严重。最早的时候IGA监督说新《恶魔城》将采用一种2D与3D结合的方式来进行演绎，现在看来这指的是3D的场景和人物、2D的玩法。基本上这款新作可以看成是视角可以变动的伪3D游戏（如《快打旋风》）。大部分时候游戏都采用较远的视角，方便玩家把握战场的全景。偶尔会出现视角的盲点，不过情况并不严重。至于有人反映因为视角问题而导致有些道具难以发现——这完全可以认为是在“找茬”了！人家本身就是要把它变成隐藏要素，哪里会让你这么容易发现呢？真正的视角问题体现在一些需要一定跳跃技巧的地方！因为游戏采用的是纯客观的操作方式（即模拟摇杆的方向完全对应屏幕的方向），而在进行跳跃的时候视角又往往会发生变动，这就使得跳跃中途的方向变得难以控制。幸好这样的情况出现的次数也不是很多，不足以破坏整个游戏的感觉。

至于对于画面不够华丽的批评，其中有一部分也是因为视角而造成的。因为游戏中的镜头角度早就被固定好了，所以玩家无法自由调节，那么场景中即使有什么华丽的装饰，在那么远的距离大概也没办法看得清楚吧！至于造成批评的其他一些原因，最重要的一点大概就是游戏中的光线很差吧！可见度不高直接导致了画面显得灰暗，自然就不会有“华丽”一说了……关于这一点，其实如果每个玩家都能够用好的电视、分量输出来进行游戏的话，可能评价就会好很多了。因为阿修罗为了制作攻略，曾经在多台电视或者电视卡进行过游戏，差别真的很大！至于场景重复率过高，阿修罗也不用替开发小组进行什么掩饰了，这是确实存在的缺点。大量无用的走廊反复出现，这的确会让玩家感到恼火。不过希望大家可以理解一下开发小组第一次进行3D化制作时的经验不足，也希望大家能够认识到如果是真实的城堡一定也会出现大量重复的设计！希望负责地图设计的人员能够在开发下一部作品的时候更加努力地开动脑筋，让我们看到一个更加复杂却又相当真实的恶魔城！

曾经看到有玩家说如果《月下》进行3D化以后一定会比本作出色。其实不然！一个游戏要想3D化以后要考虑很多相关的事情，绝对不是普通人想象中的那么简单的！那种刚一上手就开始睡骂的做法实在不可取！2D的《恶魔城》可以说已经到了瓶颈期，短时间内很难再有巨大的突破了，所以系列的希望都将寄托在全新的3D形式上了。单就本作来说，在将《恶魔城》3D化这一步上是走得比较成功的，当然可以发掘的地方还有很多，这证明了游戏还有很好的前途。

真实的叹息

当本作最早公布发售日的时候，预定的是美日版于11月27日同时发售。不过到了最后，美版却几乎提前了一个月，在10月21日就提前发售了。这自然是为了赶在对于西方人来说很重要的万圣节之前推出，不过也从一个侧面反映出了美国和日本在意识形态上的区别。单拿游戏的标题来说，也可以看出开发小组在努力地想要同时迎合两国玩家的需求！大家都知道，美版比日版多出一个副标题《真实的叹息》（本刊原本暂译为《无辜者的悼词》，现在根据日版限定版特典CD中里昂·贝尔蒙特的主题曲名进行修正。）这是因为很长时间以来，美国玩家已经习惯了《Castlevania ○○○ of □□□》这样的标题了，这样做能够继续吸引老玩家的目光。而在日本方面，本作是家用机版的《恶魔城》第一次采用《Castlevania》作为标题，IGA监督对于本作寄予了非常大的希望，希望它能够成为重整系列雄风之作，所以完全舍弃了几乎已经成为了定例的命名方法，让日本玩家产生耳目一新的感觉……

然而，就本作目前的销售情况来看，成绩并不是太好……至少应该没有达到IGA监督和KONAMI预期的目标，回想当年《恶魔城》的辉煌，这又何尝不是“真实的叹息”呢？在早些时候KONAMI官方的计划中，阿修罗看到了“重新树立《恶魔城》品牌”这样的内容，希望在2004年内能够看到一个更加出色的《恶魔城》，让“恶魔”的光辉重新笼罩地球吧！

仙乐传说

文：邪魔天使◆游戏时间：超过160小时

NGC◆特制DVD-ROM◆NAMCO◆RPG◆2003年8月29日◆1~4人◆无对应周边◆3格◆6800日元



热血推荐







说起《仙乐传说》，记得NAMCO公布这个游戏的时候玩家们还众说纷纭，原因很简单，从厂商公布的那几张略显稚嫩的用卡通渲染做的游戏人物时，大家就对这款游戏产生了怀疑。看游戏首先就看游戏画面，其次是上手度，接着是系统，再接着是剧情，最后是隐藏要素。这似乎已经成了现今玩家审核一款游戏的标准模式，第一炮就没打响，让人不禁对游戏产生一点小小的怀疑，确实是合情合理。拖拖拉拉就是一年，其间还在PS2上出了一款《宿命传说2》，使得很多玩家都将目光投在了其他游戏上。不过好在说出去的话就像是泼出去的水，像NAMCO这样的老牌游戏厂商食言的可能性还是接近于零的，在过了一段时间后，游戏的内容渐渐浮出水面，而这一露，玩家们的视线就再也没有移开过。

摒弃了经过数年已经很成熟的线性战斗系统而采用多线性战斗系统，这不得不说是"《传说》系列"的一大创举。让我们以《宿命传说2》为例。线性战斗系统的好处就在于方便玩家操作，准确地说是方便玩家任意宰杀敌人。特别是当处于正常战斗状态，即不处于被包围、被先制的情况下，杀敌人就像是剥卷心菜一样，一层一层剥过去，很快就能结束战斗。这样一来除非将难度调到HARD以上，不然很难体会到惊险的战斗。改用多线性战斗系统之后，由于战斗场景不再是2D，而改成了3D，所以变数就会增加，而对玩家的战略部署的要求就更高了，这样玩起来就会更投入一些。有人说多线性战斗系统就是一个变相的《星之海洋3》的战斗系统，其实两者的差别是相当大的。《星之海洋3》的战斗，由于角色可以在地图上任意跑动，所以相对于《仙乐传说》而言变数更大，对角色的走位、使用道具的时机、使用魔法的时机、必杀技的连携有更高的要求。而且，《星之海洋3》可以以敌人为中心进行360度的全方位攻击，所以从这一点上就能看出两者很大的区别。另外，《仙乐传说》回到传统的TP消费，不再受那少得可怜的100SP限制真是大快人心。

忽然想到做《星之海洋》的tri－Ace主要制作人员就是从原来的传说小组中分离出去的，而这次的《仙乐传说》和《星之海洋3》不管是可见式遇敌，还是战斗给人的相似感，都让人觉得毕竟原来就是一个小组的人啊。虽然觉得这次的《仙乐传说》向《星之海洋3》多学了那么一点点，但只要是好游戏，玩家都会喜欢的。

爽快的《仙乐》

如果我问玩家，《星之海洋》玩的是什么？想必99%的玩家会回答是战斗。那《传说》玩的是什么？想必也会有99%的玩家会回答是剧情加战斗。除去大部分玩家看不懂日文的情况，那么剩下的也只有战斗了。那"《传说》系列"的战斗又玩的是什么呢？对，那就是连击！不追求伤害99999给人带来的巨大视觉冲击，而是让人手心出汗生怕连错一招的连击！NAMCO为了让玩家连得更多，连得更爽可以说是绞尽了脑汁。普通技接必杀技接奥义接秘奥义，就是要玩家连得痛快。于是《仙乐传说》里的U·Attack系统就新鲜出炉了。当U·Attack槽蓄满时，按下Z键，打中敌人时U·Attack就发动了。此时配合摇杆与事先设定好的必杀技快捷键，就能形成相当华丽的必杀技连击。而当特定的两种必杀技组合时就能发出U·Attack特有的组合技，因此再将连击数提高。与此同时，如果将难度调高，那么敌人的耐久度也会提升，特别是那些大型的体力本身就比较多的敌人的抗打性就会增强，如此一来就为形成更高连击奠定了基础。真可谓"连不死人不罢休"啊。另外，《仙乐传说》也是对应四人玩的，游戏中参加角色的排列序号分别就对应了NGC的4个手柄，在游戏的设置中将其调成全手动就能操作他们了，这样一来如果配合好的话，连击将更加方便。

由于采用了3D战场，所以在战斗真实性方面就得到加强。以前的《传说》由于是2D战斗，所以一个角色可以神奇般地"穿过"另一个角色对敌人进行打击，而《仙乐传说》同伴之间是会互相阻挡的，这就要玩家在战斗初始调整好战术，并且在战斗时选择好敌人。其实在实际游戏中这种人物互挡的情况非常少，起码笔者遇到的就不多，如果出现互挡的情况，那可能是战术调整时出现了过多的击倒同一敌人的设定，如果调整一下战术，这样的情况是非常容易避免的。与战术调整得当的同时，战术夹击也就很容易实现了。笔者觉得最好的阵形是两名物理攻击型角色在前对同一敌人进行进攻，而两名魔法型角色在后方使用魔法，这样一来，角色互挡的情况也可以避免了。

其实《仙乐传说》在连击上还有一个非常好的地方，那就是视觉效果。可能有的玩家会觉得奇怪，连击和视觉效果有什么关？其实不然。由于采用多线形战斗系统，所以同伴时常与玩家控制的角色处在不同的"线"上，而由于是3D战场，所以此时在画面上就可以看到同伴们与玩家操纵的角色是将敌人团团围住的，这跟以前2D版的《传说》相比就能更清楚地看到每个角色的动作以及他们发必杀技时的英姿，大大满足了玩家眼球的需要。（笑）

动人的《仙乐》

"《传说》系列"的剧情历来都是有口皆碑的，特别是在进入次时代之后，《传说》小组在编写剧本方面的功力是越来越深厚，这导致的直接结果就是本作在剧情方面达到了前所未有的高度。游戏在主干剧情上大胆采用"拯救世界"这一RPG的"优良"传统，但其中我们可以看到亲情、友情、爱情的倾情演出。个人最推崇的情节是当罗伊德感觉到柯莉特随着渐渐天使化身体发生了变化后，用那一杯热咖啡试探柯莉特的情节。"那咖啡很热吧？""是啊，很热。""其实我说谎了，那是冰咖啡，我叫吉尼亚斯用冰魔法冷却了。""是，是吗……很冰。""不对，其实那是热咖啡。"短短的几句话让人觉得揪心地痛，我们可以感觉到主人公那想知道真相但又不敢接受事实的心理。人生最大的痛苦莫过于对自己而言最重要的人走上了一条不归路，但自己却毫无办法，只能在一旁默默看着。也许你会觉得这样的桥段不过是一种煽情，但往往这种最真实、最直接的"煽情"却是最容易打动人的。人无完人，游戏中每一个角色都有他们各自的故事，当我们在进行游戏时，其实就相当于在看一部人们该如何克服自己心中的黑暗，完成心灵补完的人间活剧。无论是角色的自白还是通过他人之口转述，我们都能体会到RPG的最强之处——情节，带给人们的冲击。这，才是RPG的美学。

《传说》的传说

写到这忽然才发现，《仙乐》相较于系列的其他作品，显得有些另类了。不说别的，采用多线形战斗系统本身就是一个巨大的变革。就当我们惊叹于《宿命传说2》将2D版的《传说》线形战斗系统发挥到极至时，《传说》小组立刻就让我们大跌眼镜。这一百八十度的大转变可能会让玩家产生疑问，难道以后的《传说》都会采用3D技术，都会使用这种多线形战斗系统？其实我们大可不必担心，不管怎么变《传说》还会是《传说》，《传说》一定还是那么好玩，就让我们静静期待下一作《传说》的诞生吧！

特稿 Special Article

穿越时空的轨迹

——“《传说》系列”回顾

文：游戏冲击波·星尘

PROLOGUE

从某种意义上讲，也许NAMCO并不是现今游戏业界最具影响力的厂商，但是它却在无数老玩家的心目中占有举足轻重的地位，不仅仅因为其极富传奇色彩的发展历程，更因为它曾经带给我们太多的感动和惊喜。《异度传说》、《风之克罗诺亚》、《刀魂》、《铁拳》……这一串串熟悉的名字就如同浩瀚夜空中璀璨的繁星。而作为NAMCO招牌之一的RPG名作，“《传说》系列”凭借其清新的风格，独特的世界观以及爽快的战斗系统，一直在群星中散发着最耀眼的光辉。

一、“传说”的开端

作为“《传说》系列”最早的制作公司，Telenet Japan（以下简称T·J）成立于1983年10月，并于4年之后建立了同样专门开发TVGAME的子公司Wolf Team，而第一款“《传说》系列”的游戏正是由该公司负责策划制作的，但遗憾的是，在游戏正式投入开发后不久，T·J就因为无法承担高额的SFC卡带制造费用不得不计划将该游戏的发行工作转交给其他厂商，而经过再三的权衡和比较，他们最终所选定的“合作”伙伴便是当时在业界十分走红的NAMCO，从商业利益的角度讲，这的确是个明智的选择，可是谁都没有想到的是，它却为之后围绕该游戏发生的一连串事件埋下了伏笔。

加入NAMCO之后，Wolf Team的开发工作进展得异常顺利，不仅成功聘请了当时的人气漫画大师藤岛康介担任新游戏的人设，并且游戏ROM的容量也从原定的8M史无前例地扩充到了48M，如此不遗余力的做法足见NAMCO对这款游戏的重视程度。然而，过分关心新游戏的品质以及开发进程所带来的负面效应就是NAMCO开始以“这是本公司的作品”为由，再三地介入到游戏开发工作中去，从角色、世界观一直到系统设定、剧本策划，乃至游戏的标题都提出了这样那样的要求。（注：在游戏开发初期，制作组为游戏所定的标题是“Tales Phantasia”，而NAMCO方面鉴于该标题不符合英文语法而要求在中间加上“of”一词，也就变成了今天的“Tales Of Phantasia”，不过奇怪的是，在游戏Ending中所写的却仍旧是原来的名字，也许是制作人想借此来发泄一下对NAMCO的不满吧，笑）。没有能给予宽松的开发环境是Wolf Team的成员们始料未及的，《Tales Of Phantasia》的原作者五反田义治以及内容设计人则本真树都表现出了对NAMCO的强烈不满，然而无论如何，作为如此巨大投入的回报，NAMCO对这款游戏寄予了厚望，并为其标出了11800日元的天价。那么，作为系列的开山之作，《Tales Of Phantasia》（以下简称《幻想》）带给我们的究竟是怎样一种全新的体验呢？



首先，如同标题的含义一样（“Phantasia”即英语中“幻想”的意思），整个游戏的世界观充满了想象力，主角克雷斯·阿鲁贝因（クレス・アルベイン）出生在尤格利特王国（ユークリッド）西部的小村托迪斯（トーティス），从小就跟随父亲学习剑术以及各种战斗技巧。一天，正当克雷斯和同村好友切斯塔（チェスター）外出打猎时，村庄竟然在顷刻间被人完全毁灭，克雷斯的父母以及切斯塔的妹妹都惨遭杀害，为了报仇并弄清楚事情的真相，两人踏上了漫长的旅程……仅仅到这里，和一般RPG游戏的剧本并无多少差别，然而游戏通过巧妙的安排，使得主角得以穿梭于尤格利特的过去、现在以及未来三个不同的时代，在此过程中结识了众多同伴并和他们一起并肩作战。整个故事中可圈可点的部分数不胜数，托迪斯村的悲剧、地牢中与女主角敏特的初会、小魔女艾琪的离奇经历等，都是颇具感染力的演出，加上游戏除主线外丰富的分支剧情（如促成艾尔文夫妇的婚姻、寻找海盗宝藏等等），使得《幻想》的剧情如同一部长篇小说，让人意犹未尽。而藤岛氏的人设在这部作品中也获得了一致好评。说句题外话，正因为《幻想》这种穿越时空的特殊设定，使得台湾等地区的玩家习惯把“《传说》系列”称为“时空幻境”，倒也十分贴切呢。不过可以肯定的是，如果仅仅依靠剧本的创意，《幻想传说》是很难取得后来如此巨大的成功的，如果48M的大容量都是用在剧情演出的话，那么也不足以让人对这款游戏的品质予以肯定。然而可喜的是，Wolf Team在这部作品的系统上做了异常大胆的尝试，首次使用了LMB（Liner Motion Battle）战斗系统，该系统最大的特征就是在RPG游戏的战斗中融入了动作游戏，甚至是格斗游戏的要素，角色的各种行动如攻击，施放特技等完全由玩家自己操作，并且在战斗时支持多人同时游戏。这样的做法，无疑大大增加了战斗的乐趣、临场感和紧张程度，对于已经玩腻了传统回合制RPG的玩家来说，它的出现可谓是恰逢其时，而事实也证明了绝大多数玩家对它的认可和喜爱。不止如此，NAMCO为了配合这一全新的战斗系统，还特意在游戏中加入了FVD(Flexible Voice Driver)系统，即在角色施放各种技能和魔法的同时会喊出该招式的名称，使得战斗时的热血程度倍增，再加上由草尾毅、井上和彦等组成的豪华声优阵容，完全把战斗的爽快感提升到了极致。“魔神剑”、“虎牙破斩”、“凤凰天驱”……这些极富特色的招式名称一夜间成为了经典，至今仍为玩家们所津津乐道，也因此几乎成为了后来这个系列标志性的要素，影响深远。同时不能不提的是，NAMCO又借助48M的超大容量为这款游戏加上了主题曲，一首由吉田由香里演唱的《梦は终わらない》让玩家回味无穷，起到了绝佳的煽情效果，这在当时的确给玩家以很大的震撼，令人不得不佩服NAMCO的胆识。当然，除去这些，制作者在其他很多方面也都进行了精心的构思，如物品的分类显示、料理系统、称号系统、小游戏等，这些崭新的东西都被以后的作品所延用着。然而遗憾的是，由于当年《勇者斗恶龙VI》、《时空之旅》等超大作的“排挤效应”，使得游戏最终也只获得了20多万份的销量，不免给人以生不逢时的感觉，NAMCO如此的努力也未能得到应有的回报。但《幻想传说》的出现毫无疑问具有划时代的意义，将RPG这个特殊的游戏范畴推向了一个崭新的高度，也为“《传说》系列”后来成为NAMCO的王牌RPG系列奠定了坚实的基础。

TALES OF PHANTASIA

正因为这款游戏在玩家心目中具有无可取代的地位，NAMCO于1998年及2003年先后两次分别在PS和GBA上复刻了这部作品，算是帮助老玩家重温一下昔日的经典吧。其中PS版的素质之高尤其令人赞叹，在原来SFC版本的基础上做了大幅度的改进，除了画面素质得以大幅提升外，角色造型亦有了较大的改变。而战斗系统方面，除了依然采用系列一贯的LMB系统外，还将操作性做了进一步的完善。借助机能的提升，原来在战斗中容易产生的拖慢现象也明显有所改进。另外，PS版最大的改变就是增加了一定量的分支剧情，尤其是新增了一名同伴，那就是在SFC版中曾经出现过但不能加入的少女忍者铃（すず）。除此之外，新增的奥丁之战、斗技场的莉莉丝乱入以及新



招式“杀剧舞荒剑”等也都是颇为吸引人的因素。作为一款复刻游戏还能有如此高的品质，并取得55万份的销量，实属难能可贵了；而GBA版也并非单纯的移植，同样新增了妖精族族长布拉姆哈尔特与半妖精女子爱夏之间一段持续了数百年之久的孤独之恋的剧情，不过，战斗系统却让玩家对这一作的印象大打折扣。拖慢现象严重的战斗令“《传说》系列”最受欢迎的要素——战斗时的爽快感丧失殆尽。虽然关闭音乐及人语能令速度加快，但SFC版及《换装迷宫》都没有这个问题发生。那样的话，就只能让人怀疑NAMCO的诚意了。

不过，单从这一作反复移植这一点上，我们也可看出《幻想》在玩家心目中所占据的重要位置以及NAMCO想把“《传说》系列”的品牌继续打造下去的决心。作为系列的开山之作，《幻想》已经成为了真正的“传说”。

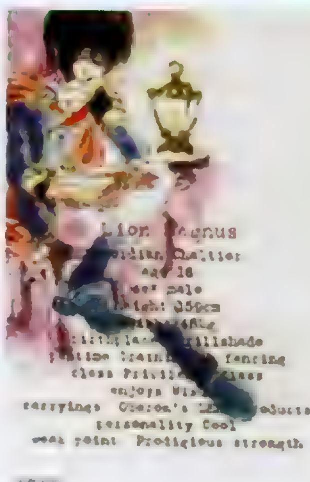
二、成长的烦恼

毫无疑问，《幻想传说》取得了前所未有的巨大成就，然而，成功的背后却蕴涵着诸多耐人寻味的东西。也许从作为发行商的NAMCO一意孤行地介入游戏开发工作的第一天起，就注定了矛盾产生的必然性，并且在面对日本杂志和电视媒体的采访时，NAMCO方面所持的言论也完全表现出全力参与游戏制作工作的姿态，丝毫没有考虑过作为实际制作方的Wolf Team成员们的尴尬处境，这也使得双方的矛盾进一步激化。在这种形势下，暴风雨的来临也只不过是时间问题了。

事实上，早在《幻想》正式发售之前，以五反田义治为首的Wolf Team的绝大部分成员，同时也是游戏的主要制作人员就愤然离开了T·J，实际真正还留在Wolf Team中的只有植木茂一人而已，正可谓人去楼空。而在那之后不久，五反田义治就带领他的组员们集体投奔了当时各方面条件都很不错的ENIX，并由五反田义治、则本真树和浅召让三人共同起名，创立了名为Tri－Ace的独立公司，由浅召让任社长，之后一切作品均交由ENIX发行。(其间的“Tri”即为三人之意，而“Ace”则是王牌，王者的意思，这个名称十分形象地映射出了三人“意在成为游戏界王者”的远大目标）而之所以选择ENIX，大概是因为吃够了NAMCO强取豪夺的苦头，痛定思痛之后，五反田义治等希望能够获得较为宽松的游戏开发环境的缘故吧，这样的做法也是可以理解的。

写到这里，笔者不仅联想到“火焰之父”加贺昭三离开Nintendo自立门户，天才松野泰己舍Quest而投SQUARE麾下种种事迹。也许个中原因不尽相同，但这些似乎多少预示着，一款经典的诞生，必然要经历过风雨的洗礼，而NAMCO和它的“传说”，在这种情况下又将何去何从呢？

Tri－Ace的成立本身就有着特殊的含义，不仅仅因为其主要成员过去和Wolf Team以及NAMCO的微妙关系，更因为《幻想传说》所取得的巨大成功，从某种意义上讲，这似乎也暗示出它最初的发展并不会一帆风顺，而事实也恰好验证了这一点。Tri－Ace在成立后不久，就全力投入到新游戏的开发工作中，而他们所制作的第一款游戏就是后来在业界引起了不小震动的《星之海洋》(以下简称为《星海》)。由于出自相同制作人之手，这款作品无论是在游戏系统、表现手法、世界观等诸多方面都和之前的《幻想传说》有着惊人的相似，甚至连ROM容量都是相同的48M。虽然《星之海洋》本身也是难得的佳作，加上Tri－Ace也曾考虑到游戏可能和《幻想》发生的冲突，而做出了某种程度的让步（如物品名称、战斗方式等），但不知内情的玩家还是先入为主地认为《星海》抄袭了《幻想》，并对ENIX大加指责，这使得《星海》的制作人员颇受打击。尽管五反田义治也曾再三强调《幻想》是他的创作，但事实上却并未被大多数人所接受。正是由于这个原因，加上Tri－Ace在创立初期各方面条件的不完善，而游戏本身也确实存在着很多的缺陷，导致1996年发售的《星之海洋》仅仅只卖出了25万套，对此Tri－Ace也是无可奈何。不过，伴随着这次事件，ENIX的“《星海》系列”和NAMCO的“《传说》系列”的特殊关系也顺理成章地成为了玩家津津乐道的话题。







另一方面，NAMCO也并没有因为主要制作人员的出走而停止《幻想传说》后继作品的开发工作。《幻想》的成功使他们看到了这款游戏所具有的极强的可塑性和巨大的发展潜力，打造新的游戏品牌是势在必行的。1997年，随着SFC时代开始走向终结，NAMCO也于当年底成功地将“《传说》系列”的第二作《Tales Of Destiny》(宿命传说，以下简称《宿命》）推出在了当时方兴未艾的索尼PlayStation上，这也可算是众望所归。由于硬件平台的升级，加上之前《幻想》的品牌效应，人们很自然地对这款游戏充满期待，而NAMCO方面也在之前的东京电玩展上针对该游戏做了大量的宣传工作。

如同之前所预想的那样，《宿命》在很多方面都和《幻想》十分类似，当初受到好评的战斗系统以及料理、迷你游戏等设定都均得到了保留，而PS的强大机能也使得游戏在某些方面给人焕然一新的感觉，其中最令人称道的就是《宿命》的那段OP动画，唯美的画风，流畅的画面，尤其是那首由DEEN演唱的主题曲《梦であるように》，和画面配合得相当完美，有极高的欣赏价值，NAMCO制作2D动画的水准尽显无遗。不过，实际的游戏画面却比较让人失望，粗糙到几乎和SFC有一拼的地步，人物也还是继续保持着《幻想》中的“三头身”造型，行进时的动作也显得很僵硬……尽管当时对于PS硬件机能的挖掘确实还存在着一定的局限性，但仅仅做到这种程度，多少还是有些令人失望……

深入地来看《宿命》这部作品，由于更换了人设的缘故，人物的变化比较大。首先是男主角斯坦（スタン），和前作的克雷斯相比，帅气不足，豪放有余，头脑简单，很有个性的刺猬头，夸张的招式，再加上声优换成了一向以热血著称的关智一，是一位充满了激情的主角（没想到的是他居然嗜睡，狂汗……)。虽然这样的设定和前作的反差较为强烈，不过游戏中的表现还是相当出色的，事实上整个《宿命》在人物性格的刻画方面确实有其独到之处，除主角斯坦外，其余角色也都有着十分鲜明的个性，而这款游戏在人设方面最让人称道的便是成功塑造了利昂·玛古那斯（リオン·マグナス）这一充满悲剧色彩的英雄形象，在“《传说》系列”的众多作品中也堪称经典。

谈到人设，就不能不来说说这款游戏的剧情。整个游戏的世界分为“天上”和“地上”两个部分，基本的流程也是围绕这两个部分展开的，1000年前，由于彗星的坠落，造成了毁灭性的打击，然而活下来的人们由此研发出了所谓“レンズ”的特殊新能源，并制造了空中都市ダイクロフト，但在所谓“选民思想”的影响下，只有其中一部分人得以住进其中，并称为“天上人”，剩下的人则不得不留在寒冷的地面上居住。不过，因为不满这一做法，











住在地上的人们始终没有停止过抗争，双方之间因此而爆发了所谓的“天地战争”，而“天上人”凭借着高超的技术，制造了名为“ベルクラント”的攻击兵器，并借此支配着“地上”。直到有一天，“天上人”的“ベルクラント”开发组因不满所谓的“选民思想”而逃亡到地上，并结合最新的“レンズ”技术，开发了最终兵器“ソーディアン”用来对抗“天上人”。《宿命》的故事就发生在“天地战争”数百年后……主角斯坦偷偷潜入“飞行龙”，不想却被警卫发现，并被捉去盘问。突然间怪物来袭，斯坦因此而结识了神剑“ディムロス”（天地战争时代的最强兵器“ソーディアン”的其中一件，有点类似于《圣战之系谱》中的12神器），并在神剑的帮助下逃离了飞行龙，但他乘坐的救生船却在半途跌落进冰湖中，被一位白发剑士伍德洛（ウッドロウ）所救，并从此开始了他的冒险之旅……总的说来，《宿命》的剧本和前作几乎完全是两种风格，故事中不再有时间上的跨度，显得较为平淡，但分支事件更多，更加充满乐趣，爆笑情节层出不穷，几名主要人物的形象在日本国内也有着相当高的人气，某种程度上甚至超过了《幻想》。这一方面是因为游戏本身的刻画，另一方面也和以绿川光、关智一、井上喜久子等组成的超豪华声优阵容也有着密不可分的关系。

至于游戏的系统，笔者认为，此作和《幻想》相比并无多少突破，甚至有些倒退。因为处在过渡期的缘故，次世代主机机能的优越性完全没有能够体现出来，战斗的操作性基本上也和《幻想》差不多，总体感觉还是不够流畅，人物动作比较僵硬，招式的变化很大，正如前面所说，变得比较夸张。如斯坦的最终奥义“皇王天翔翼”，居然巨大化后全屏攻击，实在是……其他一些招式也是华丽有余，实用性不足，个别招式如“红莲剑”、“凤凰天驱”等甚至还有弱化的嫌疑。虽然刚刚提到游戏的人设相当不错，但从战斗系统的角度讲，个个都是剑术高手，个个都会念法术，未免有点重复和累赘，惟一有特色的就是神剑和持有者一样也是可以累积经验并成长的，不过这也只是为了应和剧情而做的鸡肋设定，总的来说，这款游戏的系统实在无法令人满意，在两年之后还只能把战斗做到这个程度，不知道是Wolf Team成员出走后NAMCO确实是黔驴技穷还是刻意有所保留。不过尽管如此，凭借之前《幻想》的影响力以及游戏在动画、人设等方面的不俗表现，再加上之前在TGS上的大力宣传，这款游戏还是创造了破百万的巨额销量，NAMCO在商业上仍然取得了巨大的收益。

说到这里，又不能不提到Tri－Ace，就在《宿命》发售后半年多一点，“《星之海洋》系列”的正统续作《星之海洋2》（以下简称《星海2》）也与玩家见了面。这次制作方所做的投入也是相当巨大的，而这款游戏的品质也绝对无可挑剔，华丽的游戏画面，紧张刺激的战斗系统，诸多的隐藏要素，再加上双主角多结局的设定，令这款游戏的耐玩度远在《宿命》之上，日本媒体以及玩家们对其的评价也相当高。然而，75万份的销量还是没能超过《宿命》，看来“《星之海洋》系列”注定跳不出叫好不叫座的怪圈。不过，凭借《星之海洋2》的成功，Tri－Ace不仅一雪前耻，也正式打响了自己在业界的名号，五反田义治也不失时机地为Tri－Ace设立了官方网页，而原本还留在Telenet Japan的植木茂也于此间正式加入到了Tri－Ace的阵营中，并在随后投入到其最新作品《女神侧身像》（Valkyrie Profile）的开发工作中，伴随着这些，《传说》和《星海》之间的竞争也更加表面化。不过与此同时，在Tri－Ace内部却发生了变故，因《星海2》的成功所取得的收入居然被傀儡社长浅召让花费在情人身上，以至于五反田义治一怒之下将其解雇，而“Tri”也因此陷入了极大的困境中，这不能不说是一种遗憾。

三、伟大的复兴



《星之海洋2》的崛起似乎让NAMCO一下子有了很强的竞争意识，尽管不久之后，《幻想传说》的PS复刻版就正式发售，并取得了不错的成绩，但这款游戏的品质显然还不足以与《星海2》抗衡，NAMCO自己也十分清楚这一点。为了重新树立起“《传说》系列”在玩家心



目中的形象，在经过了近3年的沉默之后，NAMCO终于于2000年11月30日再一次在PlayStation上推出了“《传说》系列”的新作，名为《Tales Of Eternia》（永恒传说）。

一个伟大的游戏，一次伟大的复兴，这应该就是FANS们对于这款游戏，对于NAMCO所做的最好评价。作为一款RPG，《Tales Of Eternia》（以下简称《永恒》）所带给我们的是继《幻想》和《星海2》之后又一次全新的体验，3CD的超大容量使得游戏在几乎所有方面都做出了改变，无论是人设、画面、系统还是剧情都给人以焕然一新的感觉，同时也将PS的机能发挥到了极致。

首先，调整最大也是进步最明显的就是游戏的战斗系统，作为“《传说》系列”的“生命”，战斗系统的好坏直接决定了整个游戏的成败，而这一点也恰恰是《永恒》做得最为成功的。在继承了系列传统的“LMB”系统的基础上对其进行了大幅度的改良，在操作上，角色的所有动作已经完全交由玩家来控制了（指手动模式），包括冲刺、跳跃、防御等，而这正是之前的几作没有能够做到的。技能的种类和实用性也大幅增加，并且有了隐藏特技和秘奥义，而技能也不再是通过提升角色等级或是购买奥义书来习得，取而代之的是借由其他参数（比如男主角是斩、突等级，女主角是拳、脚等级）来决定，另外有些上位技能的习得还和其他特定技能的使用回数有关，这就鼓励玩家在战斗中多多使用特技来攻击。除此之外，游戏的魔法系统也做了彻底的改变，要想使用更多种类的晶灵术，需要玩家通过发展剧情来收集各个属性的大晶灵才能获得。在收到相应的晶灵之后，通过游戏中两位晶灵术师身上的晶灵瓶就可以组合出各种晶灵术来，而且晶灵们也和角色一样是有自己的级别的，想要学会更强力的晶灵术就必须设法提升晶灵的等级，而某些晶灵是无法共存的。正所谓鱼和熊掌不可兼得，根据需要调配出合适的晶灵术也是这个系统的特色，在游戏中共有10位不同的大晶灵，因此可以组合出的晶灵术的种类也极其丰富，加上游戏还设定了一些潜在晶灵术，整个魔法系统可谓是深不可测，更有意思的是，特定的晶灵术和战士系角色的特定技能组合在一起还会出现一些合体技，这更增加了战斗的乐趣。另外，在之前的作品中施放魔法会令画面暂停的缺陷也得到了修正，如此一来，只要玩家具备一定的操作水平，就能躲过一部分魔法的攻击，这也使得战斗更加流畅和刺激。再有，战斗时还多出了号令的选择，并且通过按键能够操作同伴的一部分行动，让玩家得以更好地控制NPC角色按自己的想法战斗。此外战斗画面上出现了更多所谓的“技术统计”，除了进一步完善了连击数的经验值加算系统，更增加了战斗时间，结束评分等数据，使得战斗更加充满挑战性，让人完全乐在其中。如此多的亮点组成了《永恒》近乎完美的战斗系统，也对之后的几部作品产生了深远的影响，从这个意义上讲，《永恒》完全可以算得上是“《传说》系列”的又一个起点！

同样是出在PS上，《永恒》和《宿命》相比，除了片头动画和主题曲依然保持着一贯的高水准之外，整个游戏的画面素质也有了长足的进步，重新绘制的场景给人耳目一新的感觉，无论是大地图还是城镇、村庄或是山洞、迷宫，都显得十分细腻；而战斗时也不例外，各种特技和晶灵术的华丽程度



只能用震撼来形容，尤其是晶灵召唤时更是气势十足，魄力满点，看来NAMCO在对于硬件机能的把握方面也日趋成熟。

很明显，这部作品的优秀之处还远不止这些，来看看这次的人设吧，虽然和《宿命》一样是由猪股睦实担当，但《永恒》给人的感觉更加清新，更加真实。外形不



必多说，因为画面素质的提升，人物显得更加漂亮和鲜活。而难能可贵的是，游戏中对于人物心理的刻画也相当到位。4位主要角色都有着悲惨的过去，然而面对往事，性格迥异的他们却表现出了不同的生活态度，通过游戏剧情的发展，他们在冒险的旅程中逐渐了解到同伴们的内心世界，并且相互影响，这段不平凡的旅行更改变了他们每个人对于生活的看法。比如男主人公利德，在村庄被毁，父亲下落不明之后，开始过着掩饰自己内心的生活，完全表现出一副少不更事的样子，然而在亲眼目睹了美露迪的村庄惨遭屠戮、雷依斯的不幸死去之后，内心深处潜藏的正义感被完全激发出来，最终勇敢地接受了塞法特的试炼，向命运发起了挑战。又如美露迪，从小就失去了父母的关爱，只身一人来到了因非利亚，在这里结识了利德一行，原本胆小、脆弱的她在旅行途中不断回忆起童年时和母亲在一起看晶灵尘的温馨时光，逐渐变得坚强起来。最终，当丝积露用尽全力代替她阻止grand fall时，美露迪勇敢地喊出了"かぁさん"（母亲）……像这样完整地刻画出人物内心世界的变化的确不是一件易事，而《永恒》在这方面则有着格外出色的表现。而且，不仅是角色，就连游戏中出现过的那些大晶灵，他们的性格也都有不同程度的展现，水晶灵的温柔、火晶灵的暴躁、风晶灵的顽皮……所有这些都能在游戏中很真切地体会到。还有，NAMCO在人物性格的刻画上，除了依靠剧情中固定的对话之外，更增加了一个自由Chat的功能，就是在大地图画面上可以随时搭建帐篷休息，除了恢复HP以及了解游戏进行的一些情报外，更可以发生角色间的对话，通过这个系统，我们就能更多地了解角色平时的语言习惯和想法，并从中窥见人物性格方面的细节，这无疑又是一个相当成功的设计，制作者的独具匠心又一次得到了体现。

谈到这款游戏的剧情的成功，除了重要的剧情对话都增加了人物语音之外，很大程度上要归功于它数不清的小事件和各种隐藏要素，加起来的话甚至不会比主线故事短多少，而这些情节需要玩家耐心地探索才能触发并完成，其中有一些更是和强力物品甚至技能的获取有着密切的联系，比如斗技场中与《幻想》主角克雷斯以及艾琪的决战、欢喜之町的拍卖会、女武神之塔的事件等等……可以说，发掘这些隐藏的内容是促使玩家一遍又一遍地去玩这款游戏的最大动力。而游戏的主线剧情也是相当成功的，和《幻想》相对，《永恒》所采用的是空间上的转移，即主角们来往于两个世界中，这两个世界有着完全独立的场景，因此整个游戏的世界观非常庞大，而故事发展的过程中也是亮点频频，如雷依斯的舍身相救、主角的三次试炼等都使得情节跌宕起伏、充满悬念，并且叙述非常完整，没有任何突兀的部分，这点是尤其可贵的。

当然了，作为一款成功的作品，NAMCO在任何一个细小的方面都不会马虎，游戏中的MINI游戏设计巧妙，并且都有相当的难度，如划船、当邮差、Tales内容问答等，它们穿插在游戏中会让玩家在冒险过程中享受到更多的乐趣，并且在游戏中还有4款pocket game可供下载，更是其乐无穷。而传统的料理系统这次也得到了完善，除了取得方式变成了在各地寻找变成各种景物的料理人之外（十分有意思的设定），还能够设定每隔几场战斗后使用自动料理，更加方便使用。旅行用的交通工具也扩大到了"海陆空"全面制霸，甚至还有了潜水艇（汗），这也令游戏的趣味性大增。

好了，说了这么多，其实远没有能够把这款游戏的优点"数落"出来（笑），很多东西是需要玩家在游戏中细细体味才能感受出来的，经典之所以成为经典，正是因为它能在任何方面经得起时间的考验，而《永恒》就是这样的一款游戏，NAMCO在3年之后带给我们这样的惊喜是谁也没有料到的，"《传说》系列"也由此开始真正确立了它名作的地位，而另一方面，Tri－Ace和它的《星之海洋》也从来没有停止过前进的脚步……

四、意外的幸运

尽管《永恒传说》成为了PS时代最后的辉煌，好好地"火"了一把，但NAMCO却没敢表现出丝毫的松懈，毕竟随着主机的更新换代，面前要走的路还很长，不过《永恒》的成功也让NAMCO更增加了做好"《传说》系列"的资本和信心，同时，ENIX也早早地宣布了开发《星之海洋3》的消息，并且双方都选择了人气颇高的PS2作为新作的开发平台，使得两家新一轮的鏖战又拉开了序幕。2002年11月28日，NAMCO赶上了每年商战的旺季，顺利推出了又一款"《传说》系列"的新作《Tales Of Destiny2》（宿命传说2）。该游戏在发售后仅一周就取得了突破50万份的惊人销量，不得不让人叹为观止，而个中原因，除了游戏本身的确是一款人气颇高的超大作外，作为竞争对手的ENIX在此前不久突然宣布《星之海洋3》再次延期（此前，ENIX已经两次公布发售日而两次推迟）的消息，也从另一个方向起到了"推波助澜"的效果。这样的结果令所有想亲眼目睹这场销售大战的人失望不已，对很多人来说，NAMCO这次的意外幸运多多少少带有一丝遗憾。

其实早在两款游戏宣布开发后不久，人们就已经充满了期待，不仅仅是对两款人气作品品质的期待，更是想看看NAMCO和Tri－Ace这对"冤家"的又一次火并会是怎样的结果。而双方在整个游戏的开发过程中所表现出的与对方"一斗到底"的决心，也令这场商战早早充满了火药味。然而，谁也没想到的是，在这种情况下，ENIX竟然会一再推迟发售日期。尽管其理由是"为了确保游戏的品质"，但这样做毫无疑问会使得玩家对它的期待度大打折扣。最后，当ENIX最后一次宣布延期的同时也宣告了这场原本预定好的商战以一面倒的方式提前结束。值得一提的是，ENIX对最后一次延期所做的解释竟然是"测试过程中发现了严重bug"，这不免让人更加匪夷所思。更让人难以置信的是，数个月后，人们惊奇地发现，经过几次延期拿到手的《星海3》却依然是一款bug充斥的游戏……

尽管多少有些运气成分，但《宿命传说2》的热卖也并非完全拜对手一再延期发售所赐，单从之前NAMCO官方公开的游戏影像以及体验版的反馈信息来看，这款游戏还是具有相当的水准的。作为"《传说》系列"第一部正统续作，《宿命2》引起了玩家各种各样的猜测，再加上PS2的超高人气，使得该游戏在发售前就早已被炒得沸沸扬扬，期待度一直呈上升趋势。就这样，《宿命传说2》在一片喧哗声中揭开了它神秘的面纱。

在决定写这篇回顾之前，笔者就曾经为怎么样来总结这款作品的得失而大伤脑筋，该游戏确实存在着太多颇具争议的东西，就在前不久，笔者还在某游戏论坛和众多玩家一起探讨过这个问题，但始终没有能够达成共识，深感遗憾的同时倒也多少有着一丝欣慰，因为无论怎样，一款受到争议的游戏绝对有它独到的一面，从这个意义上讲，"《传说》系列"的确是在一步一步前进着。

说实话，每一次接触"《传说》系列"的新作时，笔者总有种焕然一新的感觉，也许有的改变并不一定就是进步，但我却对这种新鲜感情有独钟，哪怕事实证明它是失败的，我也会设法去搞清楚这种改变的背后所隐含的真正



意义。正所谓“存在即合理”，事物总有其两面性吧。从感性的角度来看，《宿命2》的画面华丽了（废话）；进入战斗的读盘变快了，快到几乎感觉不到；所有的剧情对话全程语音化；大地图上人物的Chat有了丰富的肢体动作和字幕；整个游戏的节奏变快了，尤其是战斗，只能用瞬息万变来形容；Auto－Zoom的功能使得战场的视野能够照顾到每一名同伴而不至于连怎么被人K的都不知道就躺下了……等等这些，我想都可以理解为PS2机能的功劳，也毫无疑问是这款游戏的优点。

战斗方面新增加了Spirit系统，即通常所说的行动力，这也是《宿命2》战斗系统的核心，围绕它，NAMCO又设计了技能的辅助“Enchant”，TP最大值固定100，“Spirit Blaster”等一连串的全新设定，而这些新增系统的成败得失也是这款《宿命2》最具争议的地方。在此，笔者不想对其发表过多的言论，毕竟每个玩家所持的游戏理念不尽相同，想要达成一致的认识，本来就不切实际，而且也丝毫没有这个必要，还是多给各位朋友留一些思索的空间吧。

作为一款续作，剧情上与前作的衔接是否成功很自然地成为了人们最关心的地方。本作故事发生在《宿命》的18年后，在平定了神之眼之乱后，斯坦等人开始过起了平淡的生活。而这次的故事就是围绕斯坦和露迪的孩子凯鲁（カイル）展开的，自小就受到了父亲熏陶的凯鲁一直梦想成为像斯坦等人那样的英雄，而他也似乎继承了父亲的性格，纯真、热血、冲动，甚至连嗜睡的毛病都一模一样。直到有一天，他和好友罗尼（ロニ）在村庄附近的遗迹探险时无意中遇见了正在寻找“英雄”的女主角，为了成为她口中所说的“英雄”，凯鲁开始了旅程……整个游戏就是以如何成为“英雄”为主题展开的。

应该说，这样的剧本倒也并无什么不妥，“英雄”拯救世界原本就是绝大多数RPG难以逾越的鸿沟，不过，成为英雄的路真的是一帆风顺的吗？也许大部分的时间，游戏的剧情都没有能够带给我们太多的感动，但在游戏即将结束之时，我却陷入了许久的深思，欣赏着优美的结局动画的同时，我没有丝毫击倒最终BOSS后的快感，而是感受到了一种莫名的沉重，我们的主角在旅行的过程中除了不断遭遇险阻之外，更面临着太多艰难的抉择，当所要面对的对手是同样想要给予人们幸福的“神”的时候，谁又能够轻易地挥起自己手中的剑呢？也许对于凯鲁来说，他并没有能够得到“神”的眷顾，作为一名“局外人”，他当然有足够的理由来维护自己生活的时代，但当他战胜了眼前的敌人之后，他又要如何去面对那些依旧生活在幸福之梦里的人们呢？这样的所作所为同他所不齿的艾路琳又有什么区别呢？我想，仅仅用“胜者为王”来标榜他们的行为是不能够被接受的吧？可以这么说，利昂在前作中选择了玛丽安，选择了他所爱着的人，而凯鲁却在游戏中给了我们截然相反的答案，当他在莉娅拉的鼓励下悲痛地将剑插向神之卵时，整个游戏的凄美气氛被推向了最高潮，带给了玩家极大的震撼。从这个意义上讲，两部作品真的有异曲同工之妙呢。紧接着在游戏的最后，当凯鲁已经不记得自己的这次异世界之旅时，女主角意外的转世重生又似乎唤回了他的记忆，并给玩家同样留下了太多遐想的空间，虽然有些唐突，但却也能让我们从中感受到一丝慰藉，颇有些耐人寻味呢。

此外，游戏另一个巧妙之处就在于真正能让玩家看出与前作关系密切的部分并不在主角凯鲁的身上，制作人更加想突出的是游戏中另一位主要角色朱达斯（ジューダス），此人从一登场就头戴假面，给人神秘莫测的感觉，并且举手投足间都带有一种不寻常的气质，在结伴旅行的过程中，身分一直受到同伴们的猜测，当游戏进行到中后期时，其身分终于被揭穿，竟然是前作中曾经背叛斯坦一行的剑士利昂·玛古那斯（对于玩家来讲一点都不意外，那个面具比较失败，脸只遮住了三分之一，另外身高，体型，再加上绿川大人的配音……傻瓜才看不出来），同时也对于过去的一幕做了一定的回忆和诠释。我想，这样一位人气角色的复活，无疑是对《宿命》剧情的遗留做了最好的补充，也算是这款游戏的一大特色。另外，游戏中也继承了《幻想》的时间转移的设定，并且这次的年代更加复杂，除了10年之后，还回到了18年前的神之眼之乱甚至天地战争时代，好在游戏中每一次关于时间转换的交代还算清楚，不然，玩家可真要转到头晕了。

本作一如既往地拥有着超豪华的声优阵容，除了《宿命》中的角色仍然起用原来的配音外，新加入的还有福山润、关俊彦等知名“大腕”，而这也使得这款游戏中的角色继续保持着系列一贯的超高人气，这之中除了帅到不能再帅的利昂·玛古那斯，由若本规夫配音的反面角色巴鲁巴特斯（バルバトス）也给人留下了极深刻的印象，强悍、狂傲、卑鄙等一切作为头目应该有的素质他全部拥有，在游戏中数次登场的他强到BT的实力也让很多人为之色变，这一切使得他在很多玩家心目中有着不可替代的位置，能够把这样的人物形象塑造得如此丰满，猪股睦实的人设果然已经十分老道了（笑）

作为PS2上的第一款传说游戏，如果要笔者给《宿命2》打分的话，可能至少会给85分，之所以个人对这款游戏有着如此高的评价，完全出于对NAMCO敢于创新的精神的肯定，其间所引入的诸多崭新要素使我觉得《传说》由此又更上了一个台阶，有点类似当年头一次接触《幻想》和《永恒》的感觉，不知道这是不是又一个起点的诞生呢？而且，即使是从画面素质、操作性、流畅度等方面来说，它也不愧为一款超大作，更欣慰的是，就在数月前，《宿命2》推出了中文汉化版，台湾方面的翻译素质令人满意，使我得以更加充分地了解这部作品中的每一个细节，这不能不说是一种幸运吧。

五、未知的起点

就在前不久，笔者十分幸运地入手了NGC，而所买的第一款游戏就是NAMCO的《Tales Of Symphonia》（仙乐传说），否则，可能这篇回顾里就不会有这部作品吧，不过其实也算不上是回顾，笔者对于这款游戏的了解程度还远远不够，再加上国内玩家中真正玩到它的人应该并不在多数，因此就随便扯一些自己的感想吧。

首先对NAMCO的开发效率表示惊讶，在《宿命传说2》发售后还不到一年的时间里就推出了新作，这在过去是未曾有过的，而且，这款游戏的实际品质也完全不像是赶工出来的，可见NAMCO是蓄谋已久了啊（笑）。画面素质非常之高（相信没有NGC的玩家也早已看到官方公布的图片了吧），个人认为应该在《宿命2》之上，NGC的3D机能果然不是吹的。当然了，OP动画、主题曲这些相信玩家也从来就没有担心过，这可是“《传说》系列”的光荣传统啊，还是来看看其他方面吧。



这次的人设终于换回了藤岛康介先生，事实上就个人感觉而言，同猪股相比，藤岛的画风更加偏向于写实一点，而前者则相对更加华丽，举例来说，在《幻想》中，每名角色的装扮都很能标志出自身的职业特点，如克雷斯，铠甲、披风、头带，典型的剑士装；而敏特就更加明显了。相反系列的其他作品就无法很直接地通过服装风格来判断出角色职业。当然了，这也只是笔者自己的一点拙见，FANS向的朋友大可无视。

剧情方面，毫无疑问地，这次的《仙乐传说》是该系列中最为出色的一作，游戏讲述了4000年前，勇者米特斯（ミトス）在圣地卡兰（カーラーン）成功结束了古代战争，并与女神玛蒂尔（マテール）订下契约，将引起战乱的元凶黑暗之王迪萨依安（ディザィアン）封印起来，使人类得以重获和平。经过漫长的时间流逝，在积累了足够力量之后，迪萨依安终于冲破封印而出，并且为了获取生命之源“マナ”而再度袭击整个席尔瓦兰特（シルウァラント），为了阻止它的野心，受到女神玛蒂尔神托而再度复活的神子柯莉特（コレット）同从小青梅竹马的男孩罗依德（ロイド）等人一起展开了这场拯救世界之旅。

由于身为玛那血族的后裔，柯莉特拥有转生成为天使的特殊能力，这同时也是对抗迪萨依安的惟一力量，然而为了拯救席尔瓦兰特则必然会使得与之表里一体的逆世界特塞阿拉（テセアラ）陷入衰退的危机之中，在这种情况下，柯莉特等人将会何去何从呢？游戏就在这样的背景下展开，辅之以多达9名的性格迥异的角色，





使整个剧本的内容空前庞大，在《仙乐》的世界里，我们能够更加充分地感受到亲情、友情等所带给我们的震撼，并且在对人性的刻画上较之前几作也更加细腻和深刻。剧情中峰回路转的高潮部分层出不穷，每每都会有出乎玩家意料的事情发生，实在值得细细回味。此外，整个故事背景的设定也有独到之处，玩家可以回忆一下《幻想》中的最终BOSS达奥斯，然后再回过头来看一下本作的世界设定，也许会有些令你意想不到的发现呢（^^）。

相信大家都知道，这次的战斗系统最大的特征就是采用了多线式战斗，即NAMCO官网上所说的“MultiLine－LMB”，可能有些玩家看到了一些战斗图片，认为是类似于《星海3》那样的纯3D战斗方式，不过事实却并非如此，两者的区别还是很大的。简单地说，玩家从图片上所看到的战场的“面”其实在实际战斗中并不完全是这样，“多线式”顾名思义，角色还是只能在特定的线路上移动，而这条线路就是角色和某名敌人之间的一条直线而已，也就是说，你无法任意在这个“面”上移动，选定了攻击哪个敌人，你就只能沿着这条直线过去。笔者始终觉得这样的战斗方式玩起来反而有些碍手碍脚，原因有两个：一是本作中同伴之间居然会互相挡住，而不像之前几作那样可以穿越，这样在很多情况下，当两人想进攻同一目标时会出现先到的那个挡住了后面那个，导致包夹战术频频流产；二就是在战斗中当你选定一个攻击目标并对它发动攻击时，如果遭到周围其他敌人的攻击（比如在你的斜后方），你却无法立刻转过身来还击，除非你将目标切换到该敌人身上，不然就会一直挨打，这种情况是非常讨厌的。也就是说，这样的系统，导致战斗时的方向性变得很难掌握，战斗比较被动，而频繁地切换攻击目标实在是很累人。看来要想完全适应它就要花费更大的心思了。另外，这次不知道为什么，放弃了《宿命2》中非常受好评的Auto－Zoom的功能，使得多人游戏时的视点惨不忍睹……

说到战斗的其他方面，《仙乐传说》应该算是大杂烩的模式，取消了《宿命2》中的SP系统，保留了基本攻击回复TP的设定，而over limit其实就是Spirit Blaster的简化版等，算是集众家之所长吧，同时，新增了复合攻击的系统（即U·attack），可惜这个系统并无多大实用性，不过发动时的画面还是值得一看的。此外，不能不提的就是这款游戏的遇敌方式也不再是传统的“踩地雷”，而改为了地图可见式，这无疑是个相当体贴的设计，玩家终于可以摆脱频繁遭遇杂兵的烦恼了。

在玩过这款游戏之后，笔者的心中久久不能平静，在为游戏品质喝彩的同时，却也感到一丝迷惑，不论是《仙乐》还是之前的《宿命2》，给人的感觉都好像脱胎换骨一般，且不论这样改变究竟是好是坏，《传说》新的方向又因此而成了未知之数，制作者的理念实在让人难以捉摸，那么在经历过大胆的尝试之后，究竟谁才是它新的起点呢？世事难以预料，我们所能做到的，就是静静地等待……

后记“《传说》系列”的一点余谈

1．关于利昂·玛古那斯



利昂·玛古那斯，毫无疑问是整个“《传说》系列”的历史上塑造得最为成功的人物形象之一。不仅仅因为他帅气、英俊的外表吸引了无数的目光，更由于其错综复杂的内心世界以及充满悲剧色彩的传奇命运而使得许多玩家对他情有独钟。

利昂原名为艾米利欧（エミリオ），其父就是在神之眼之乱中充当幕后黑手的修格（虽然幕后还有更大的黑手），而事实上知道利昂本名的除了他的父亲之外，就只有他一生的至爱——玛丽安（マリアン）了。另外，利昂还有一名大他两岁的姐姐。

利昂和他的姐姐都是天地战争时遗留下的6把神剑的继承者，露迪是水属性的阿托怀特（アトワイト），而利昂则是大地属性的夏露迪耶（シャルデエ）。

两人从出生之后，就注定要走截然不同的人生，露迪由于过早地接受了神剑的力量，而被父亲送进了孤儿院，大概是因为修格担心她会影响到自己夺取神之眼的计划吧，而利昂则在接受了精英教育之后，被修格送进王宫做卧底以便完成他的计划，而这也似乎决定了利昂冷酷、孤僻的个性吧。而修格家的侍女玛丽安大概是利昂唯一可以对之吐露心声的人，也是他一直深爱的女性。

在完成神之眼计划的过程中，利昂结识了斯坦等人，但他似乎并不知道露迪就是自己同父异母的姐姐。

当修格完成了第一部分的计划，打算进一步夺取神之眼时，他巧妙地利用玛丽安，强迫利昂在下水道截击斯坦等人，在爱人受制于人的情况下，利昂选择了宁可背负骂名而不惜与昔日的战友生死相斗，最终败于斯坦之手而不幸身亡，结束了他充满悲剧色彩的一生（当时看来）。我们在感动于利昂那刻骨铭心的爱的同时，也为其悲惨的命运感到惋惜。好在后来的《宿命2》中，制作人以另一种方式消除了玩家心中永远的遗憾，从游戏中，朱达斯的最终秘奥义“真神炼狱刹”的台词“我，要斩断过去！散！真神炼狱刹！”中我们不禁替这位悲剧英雄最终能够洗刷污名，斩断过去而感到一丝欣慰。从这个意义上讲，《宿命2》真的可以算是利昂的一部外传了呢（笑）



顺带提一下，在不久前刚刚在“《传说》系列”官方网站上举行的“TALES OF”角色人气投票中，利昂·玛古那斯当仁不让地位居首位，而第二名……是朱达斯……

2．关于Telenet Japan

大家都知道，Telenet Japan是“《传说》系列”最早的制作公司，而自从Wolf Team的绝大部分成员集体跳槽去了ENIX之后（准确地说，是成立了Tri－Ace），Telenet Japan还一直为NAMCO开发“《传说》系列”的新作，而其间Namco是否又有过此前那种介入游戏开发的行为，就不得而知了。不过到了《永恒传说》时，制作表上已经注明作品为NAMCO和Telenet Japan共同制作，而从再后来的《Tales Of Fandom Vol.1》（“《传说》系列”在PS上的一款益智游戏）开始就干脆连Telenet Japan的名字都看不见了，耐人寻味的是，在Telenet Japan的官方网页上也看不到任何关于“《传说》系列”的内容，不知道是否意味着NAMCO已经将这个系列的版权给完全买断了呢？再联想到Tri－Ace的“《星海》系列”同“《传说》系列”的关系，实在有着太多让人捉摸不透的地方啊……

3．关于“《传说》系列”的其他一些作品。

其实，除了前文提到的5款正统的传说作品（不包括移植的两作）之外，



“《传说》系列”还有着为数不少的“周边作品”，像刚刚提到的《TOF》就是其中的一款，这些作品的知名度虽然不如正文里回顾的那些游戏，但其中也不乏精品哦，比如，众所周知，GBA上的《世界传说 换装迷宫2》”就是一款各方面表现都相当优秀的游戏。除此之外，“《传说》系列”还有一些相关的同人格斗游戏，比如PC上的一款名为《Phantasia Vs Destiny》的FTG游戏，玩起来也颇有些味道呢。

尾声

尽管“《传说》系列”毫无疑问是RPG领域中不可多得的名作，然而遗憾的是，该游戏的发展历程中始终没能涌现出一位如小岛秀夫、坂口博信那样堪称为一款游戏的“灵魂”的人物，这也是它至今仍在不断探索和尝试的原因吧，真心希望NAMCO能够早日找到标榜“《传说》系列”成熟起来的东西，谨以此文献给同样热爱着NAMCO和它的“传说”的玩家，让我们一起期待着这一天的早日到来！

バーロウ	Barlow	无	沿着正上方的路走，在第1次潜水从水里出来后，走出门口向左手方面慢慢移动，攀上墙上突出来的地方一直攀爬前进，最后在一个洞窟里找到螺丝。
バーロウ	Barlow	无	在进行赛车比赛时会遇到一条水路，通过水路后在原本应该顺着弯道向右转的地方向左转，这样就会立刻发现这里有一个螺丝。
フォルツエン	Feltzin	无	在第4个训练中通过所有的光环。
ノータック	Notak	无	在渡过出发地点前的大桥后，沿着左边的河岸绕到房子的后面就可以发现了。
ノータック	Notak	无	先走左方的路线，在第2次乘坐升降机前先过去桥的对岸，在角落里有一个写有“A”字的牌，破坏后可从后面取得螺丝。
ノータック	Notak	无	从上方的路走，中途可以看到一个需要使用ダイナモ(Dynamo)的地方，在这里使用了ダイナモ后立刻跑上有几座大楼并列的地方，会发现有一扇大门已经打开了，螺丝就在里面。
シベリウス	Siberius	无	在本关开始后，第1次出现有敌人破门而出的房间顶部，先不要破坏前面的木箱，不然就上不了去哦。
シベリウス	Siberius	叮当	本关开始时不久会遇到一升降机，先不要下去，在升降机前的平台向着大卡车的方向慢慢降落，以一座黑色房顶作为平台，落下后可在附近找到螺丝。
タボーラ	Tabora	无	在起点附近有两间并排的房屋，向着它们中间的方向一直走，在沙漠处就能找到螺丝了。
タボーラ	Tabora	グライダー	在“滑翔飞行”的终点处。
タボーラ	Tabora	サーミネーター	在通往“滑翔飞行”的途中会有一个需要踩着一边，让另一边翘起来的“翘翘板”水池。反过来翘起本应踩下去的一边，然后用サーミネーター(Thermanator)把水冻结，最后可以从高的一边跳上隐藏的平台并取得螺丝。
ドボーン	Dobbo	ボットロンググラブ	从地面的路一直走，在击倒了一台空中战车并使用スイングショット(Swingshot)处，使用武器ボットロンググラブ(Spiderbot Glove)操作蜘蛛从一间没有门的房间里的小道钻进去，踩下机关后瑞奇就可以从正门直接进去拿了。
ドボーン	Dobbo	グライダー	在工厂内有一段情节是需要使用滑翔机的，在飞行的中途（快要到达终点处）向上飞便可以取得。（想确认详细的位置可以从终点处往上看）
ハルギス	Hrugis	无	在第4个训练中通过所有的光环。
ジョッパ	Joba	レビテーター	在购买飞行装置レビテーター(Levitator)的平台处，飞上离平台最近的柱子顶部便可以发现螺丝。
ジョッパ	Joba	スイングショット	从上方的路一直走，在第一次攀上楼梯后立刻将视角转向右边，你会发现远处还有一片小陆地。使用スイングショット跳过去后，在尽头的仓库里可以找到螺丝。
トダーノ	Todano	无	在出发地点开始会看到白发老人的机器人在带着一帮人参观，一直跟着它的话它会在最后进入一道原本打不开的门，进入里面就能取得了。
トダーノ	Todano	トラクタービーム	在一间有两根可移动柱子的房间尽头处，往上看的话可以看到有一个出口。使用トラクタービーム(Tractor Beam)移动柱子就可以跳上去并在尽头处取得螺丝了。
トダーノ	Todano	ボットロンググラブ	在一间会放出大量机器人的房间里，可以看到上方有些传输带，跳到上面并使用ボットロンググラブ放出机器蜘蛛，进入一间房间里踩下开关就可以操作瑞奇进入了。
ボルダン	Boldan	ボットロンググラブ	在进入了解除电网的道路后，不久就会遇到左右的分叉口。走左边的路对一个玻璃墙的小洞使用ボットロンググラブ踩下开关，这样就可以从两一条路去取得里面的螺丝了。
ボルダン	Boldan	スイングショット	在见到白发老人的机器人的房间上面有一个螺丝，使用スイングショット就可以上去拿了。
ボルダン	Boldan	叮当	在本关可以见到一个放置了大量木箱的地面。从旁边的升降机上去后再往地面看可以看到空中有一个放有螺丝的小平台，跳上去吧！
アラノス	Aranos	叮当	在停放瑞奇的飞船下面其实还有一个平台，螺丝就在上面。
ゴーン	Gorn	无	在第4个训练中通过所有的光环。
スニベラック	Snivelak	ダイナモ	在前进的途中会经过一座布满战车的大桥，先不要上去，向桥头的左方看可以发现远处的墙上还有平台，跳过去之后，利用ダイナモ到达上方的房间便可以找到螺丝。
スモーグ	Smolg	无	进入“怪物蟹”仓库后有一处需要利用ダイナモ移动空心货柜的地方。当利用空心货柜跳上一平台后，再利用吊手把地上的板拉上去。这时并不要急着走，要向着一旁比较低的木箱跳过去，接着再跳到对面的平台，就可以发现螺丝的所在位置了。
スモーグ	Smolg	レビテーター	在一个需要几次用到レビテーター飞往空中平台的地区中，当第3次要使用地上的蓝点前先往上看看是否有一个很高的平台，这个平台就是这个螺丝的所在处了。
グレルビン	Grelbin	リモコナイザー	在通过了滑翔飞行后不久，对着右方铁网外的机器人使用リモコナイザー，操作它踩下外面的开关按钮便可以打开铁网，爬上楼梯后就可以发现螺丝了。
グレルビン	Grelbin	リモコナイザー	第一次进入工厂并成功潜入水里，在通过一个激光区域后可以发现一个通往其他地方的洞窟，进入里面后就能在尽头的水面找到螺丝。
グレルビン	Grelbin	无	这个螺丝的所在位置比较难说明，具体是在大雪原的中央位置，大家去找找吧！
ダモーセル	Damosel	サーミネーター	在进入银行时会碰到一个射向外面的水柱，将其冻结后就能顺着冰柱滑向外面的平台并取得螺丝。
ダモーセル	Damosel	リモコナイザー	走出银行时可以看到一个旋转着“M”字的装饰台，用リモコナイザー（Hypnomatic）控制装饰上方的机器人，然后落下地面，在银行门口的反对面处自爆，就会把装饰品下方的隐藏门给炸掉。
メガコーブ	Yeedil	グラインドブーツ	这个螺丝就在本关开始时的大桥上。取得方法是装备上グラインドブーツ(Grindboots)在过桥后跳上螺丝所在桥杆上，瑞奇便会顺着桥杆一直滑到顶部取得螺丝。
メガコーブ	Yeedil	グラインドブーツ	在使用ダイナモ通过移动的地板通往另一个房间后，可以发现房间里有一根柱其实是可以用トラクタービーム移走的，把其移开后便会发现里面藏着一道暗门，一直滑行就可以取得螺丝。

技能点数

在菜单的スペシャル（SPECIAL）选项里，有各种各样的特殊模式，其中第二项是技能点的收集模式。只要完成了栏目中的任意一个提示就能得到相应的技能点数。收集这些技能点数可以解开スペシャル（SPECIAL）选项里的第一项ウラわざ（Cheat）的各种隐藏模式，比如大头版瑞奇、黑客版瑞奇等，非常有趣。右表为30个技能点的取得方法。

项目	英文名称	所在星球（英译）	取得方法
ザッツ・インポッシブル！	That's impossible!	ジョッパ（Joba）	在竞技场中战胜インポッシブル チャレンジ
レンチ・ニンジャ	Wrench Ninja；Blade to Blade	マクタール(Maktar)	在竞技场中只用扳手把チェーンブレード击倒
スピード・デーモン	Speed demon	バーロウ(Barlow)	在赛车比赛中，保持时间在2：10之内胜出
スピード・ゴブリン	How fast was that?	ジョッパ（Joba）	在赛车比赛中，保持时间在2：27之内胜出
ノーダメレーラー	No shocking developments	ボルダン（Boldan）	在丝毫无损之下完成滑行
クリスタルマニア	Heal your chi	タボーラ（Tabora）	在沙漠处取得所有的水晶クリスタル
ストーンマニア	Be a Moon Child	グレルビン（Grelbin）	在雪原处取得所有的月之石ムーンストーン
ノーダメグラインダー	Midtown Insanity	ダモーセル（Damosel）	在丝毫无损之下完成滑行
ナグリング・アップ	Dukes up	ドボーン（Dobbo）	用格斗技消灭所有的战斗机器人
だいなしツアー	Nothing to see here	トダーノ（Todano）	破坏所有的火箭
安全ツアー	You're my hero	トダーノ（Todano）	不让任何一名参观的客人受到伤害
动くなキケン	Moving Violation	スニベラック（Snivelak）	击倒14艘船
骨董マニア	Old Skool	ドボーン（Dobbo）	只用1代中的武器把所有敌人消灭
恐龙ハント	Prehistoric Rampage	ウーズラ（Oozla）	击倒4匹飞龙
だいなしリゾート	Vandalize	マクタール(Maktar)	破坏所有的设施
だいなしショッピング	Smash and Grab	ウーズラ（Oozla）	破坏所有的军械仓库
スノウダルマー	You can break a Snow Dan	シベリウス（Siberius）	破坏隐藏在开始后见到的间房屋后面的雪人
プラネットバスター	Plant Buster	ノータック（Notak）	把所有的装饰物破坏掉
レンチ・サムライ	Wrench Ninja II：Massacre	ジョッパ（Joba）	只用扳手把所有的敌人干掉
アリーナの传说	2B or not 2B hit	マクタール(Maktar)	在丝毫无损的情况下把静寂场的火星人B2ブロウラー打倒
バードハント	Bye bye birdies	ジョッパ（Joba）	击倒12只小鸟
コワシング・オール	Destroy all breakables	エンダコー（Endako）	把可以破坏的东西都破坏掉
インソムニア	Try to sleep	トダーノ（Todano）	把16只红色松鼠变成绵羊
ナノマックス	Nano to the max!	无	取得所有关卡的生命奖励
ロボ・ランページ	Robo Rampage	ドボーン（Dobbo）	把卫星的建筑物全部破坏
ギャンブル・キング	Clank needs a new pair of shop	マクタール(Maktar)	利用赌博机赢取300G金钱
ウウポン・マスター	Weapon Envy	无	取得所有的武器，而且能升级的武器都升级
セーフガードでペイオフ	Safety Deposit	ダモーセル（Damosel）	在不杀害任何一名客人的情况下将敌人全灭
オヘレーターズ・マシーン	Operate Heavy Machinery	エンダコー（Endako）	用起重机把10台机器人破坏
ヘビーチューンド・ファイター	Nice Ride	无	把所有的配件都安装在自己的飞船上

关于强化武器

在ボルダン（Boldan）里通过了滑行区域后会找到一辆改造武器的车辆，与它对话就可以用手头上的白金螺丝改造身上的某些武器了。在这里要说的就是改造的作用。武器一共有两种属性可以改造，分别是增加毒属性的ドックチェーン（Acid Mod）和增加威力的ロックチューン（Lock Mod）。



不是所有的武器都可以改造的，而且可以改造的武器也不一定是两种属性都可以改造的，不过大家也要尽量收集白金螺丝哦！

文：邪魔天使

研究中心

Research Center

仙乐传说	NAMCO	RPG
NGC テイルズ オブ シンフォニア	2003年8月29日	日版
1～4人	3格	[illegible]日元
无对应周边		推荐年龄：全年龄

可以说这个游戏是在下今年玩的时间最多的游戏了（已经超过160个小时），无论从系统上讲还是从剧情上讲都是那么优秀。人物的刻画是这个游戏最能触动我的地方，每个角色都显得那么真实，仿佛他（她）就活在你身边一样。（普雷塞娅除外，这个角色实在没什么性格，除了那些有特殊嗜好的人喜欢之外。）动人的情节是这个游戏的精髓所在，有的时候在下似乎已经忘记掉这个游戏那优秀的系统，甚至忘记掉这只是一款游戏。她将我带进了一个美妙的世界，让我体会到了人性带来的美，无论是邪恶的还是善良的，都能让我感到一丝快感，感到这个艺术品带给我的快感。

TALES OF SYMPHONIA™

テイルズ オブ シンフォニア

SUB EVENT

作为一款RPG，丰富的支线情节是必不可少的成分。通过这些支线情节，我们能得到隐藏道具、角色的最强装备等好东西。"《传说》系列"历来都以隐藏要素繁多而著称，这次的《仙乐》也不例外。其中我们提到的"あらすじ"就是故事的梗概，其实在菜单选项中我们就能看到"あらすじ"这个选项。《仙乐》的整个故事发展都会被记录在这个"あらすじ"里面，而每一个"あらすじ"都会标上一个号码，所以在文中我们提到的"あらすじ"XXX就是指的这个号码，请各位玩家注意！

P.S.其中可能有的内容在之前的"研究中心"里出现过，但邪魔还是想在这里做一个系统的整理。另外，有的事件可能会跨越几个时期，在内文中我们将提示。

コレット与小狗命名

当将行动角色换成コレット时，与村子里的狗对话就能给它们取名字。但要注意的是，当情节发展到コレット不能发声和失去心智时，就不能给小狗取名字了，只有等情节发展到她恢复正常了之后才行。完成此事件后，コレット的好感度上升↑↑↑。

街名	名字
神托之村イセリア	サル
イセリア附近的导きの小屋	ネコ
沙漠之花トリエット	カメキチ
小港町イズールド	ゴン
港町パルマコスタ	ベス、ベコ
パルマコスタ人间牧场附近的救いの小屋	ガメ
ソダ岛游览船乘场	レイ
ソダ间歇泉	ポブ
穿过ハコネシア山岬后前面的救いの小屋	モン
遗迹之街アスカード	ハル、マル
希望之街ルイン	ラッキー
冒险者聚集之村ハイマ	チロロ、ろっくん
王都メルトキオ	ロン、プリン
学园都市サイバック	ハク、チュン
神秘之里ミズホ	トラ
森闲之村オゼット	ホー、ハツ
海之乐园アルタミラ（ケン要在晚上的カジノ通道前）	ルル、ケン
雪景之街フラノール	ブッチー、ケイ
隐之里ヘイムダール	チラ、クッキー
空中都市エグザイア	パトラッシー、コーヤ

不死剑士ソードダンサー

在游戏中我们会碰到一颗在原地不动并且可以说话的黑色骷髅头，这就是游戏中的超强敌人ソードダンサー了。每次遇到它时，它的能力都会提升，能力自然强得没话说，但每次击败它可都是有好东西的，所以与之一战绝对值得！另外，ソードダンサー只会在固定的期间出现，一旦错过就不会出现了，而且如果之前的没打倒，之后的情节中也不会再看到它了。

1.第一次出现：オサ山道の坑道，也就是第一次碰到しいな的那个地方。

战斗时期：到达オサ山道后～ハイマ的自由行动事件之前

2.第二次出现：第一次击败ソードダンサー后，它会在ガオラキアの森出现。从ミズホ这边进入森林，按上、左、下这样的顺序走就能看到它。

战斗时期：到达ガオラキアの森之后～去救いの塔之前

P.S.如果コレット、プレセア、リフィル等同伴一时离队时，ソードダンサー是不会出现的。

3.第三次出现：イセリアの森，从ダイク的家这边进入森林里马上就能看到它。

战斗时起期：发生在フラノール观雪的情节后（あらすじ132之后出现）

打倒后入手的道具

打倒次数	道具名称	效果
第一次	ヤタノカガミ	HP、TP徐徐回复
第二次	ヤサカニノマガタマ	所有异常状态无效
第三次	クサナギノツルギ	对死体、恶魔系怪兽有特效

假神子

当第一次访问パルマコスタ时就能碰到假神子（即打碎酒瓶的事件），之后如果在特定时间去特定地点就能连续发生与假神子相关的事件了，此事件可以增加同伴的好感度。

1.发生时期：バラクラフ王庙完成后～从テセアラ回来后到マナの守护塔的ルナ击破后

バラクラフ王庙完成后去アスカード的祭坛，就会发生事件。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	リフィル	ジーニアス	しいな
わかったよ	↑↑↑	↓↓	↓	↑↑
だめだ	↓	↑↑↑	↑↑	↓
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
わかったよ	↓	↓↓↓	↑↑	↓↓
だめだ	↑	↑↑	↓↓	↑↑

2.之后去バラクラフ王庙又会有事件发生。

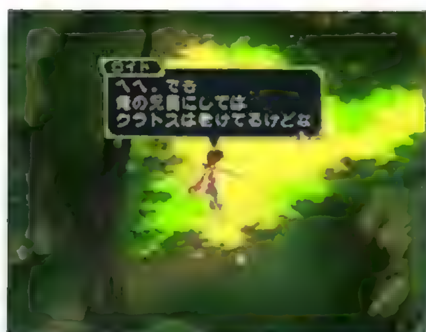
3.发生时期：异界の扉完成后～パルマコスタ崩坏前

回到シルヴァラント后，让ルイン完全复兴后，在道具屋前发生事件。

4.发生时期：到DISC2在ダイク的家会话事件后～最后

在アスカード发生事件。另外，如果コレット不处于正常状态，事件是不会发生的。

角色好感度变化：コレット↑↑↑、ジーニアス↓



クラトス的剑术指南

这个事件主要是提升クラトス的好感度，发生时期是在当クラトス在队伍中时。另外，如果没引发前一个事件，之后的事件就不会发生了。

1.发生时期：到达パルマコスタ后～接受ドア的强力要求之前

与パルマコスタ总督府门口右边的士兵说话。

选择肢产生的クラトス好感度变化

选择肢	[illegible]
いや、やめとく	↓↓
じゃあたのむよ	↑↑

2.发生时期：在アスカード的ライナー的家リフィル归队之后～アスカード人间墓场第一次潜入前

アスカード的伪风精灵击破后，在アスカード的清风馆住宿。

选择肢产生的クラトス好感度变化

选择肢	[illegible]
いや、やめとく	↓
ああ、いいよ	↑↑↑

3.发生时期：第一次完成アスカード人间墓场后～第二次完成之前

在ルイン与破坏的武器·防具屋旁的人对话。

选择肢产生的クラトス好感度变化

选择肢	[illegible]
いや、大丈夫だ	↓↓↓
そうだな	↑↑↑

4.发生时期：突入救いの塔之前，PARTY分开的时候

在ハイマ的坟墓前，与クラトス对话两次。

选择肢产生的クラトス好感度变化

选择肢	[illegible]
いや、その必要はないよ	↓
ああ、たのむよ	↑↑↑

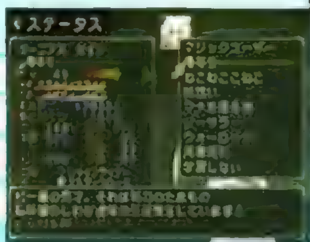
精英狂想曲

在到达パルマコスタ之后到崩坏前，进入学校的话就会发生学生向ジーニアス挑战考试的事件。在进入正式考试之前，先到2楼教室去自习，此时回答问题的正确率将影响到考试的结果以及ジーニアス的好感度。如果胜利ジーニアス会获得称号"优等生"。另外，在后期ゼロス加入的情况下，该事件同样可以发生。

自习时所出问题的及答案：粹护阵、重力加速度、わからない

正确数产生的ジーニアス好感度变化

全部正确	↑↑↑
2道题正确	↑
1道题正确	↓
全部错误	↓↓↓





循环连锁

当在パルマコスタ击败キリア后到崩坏之前，与广场的卫兵对话后，就可以开始此迷你游戏。根据卫兵所讲的提示去寻找固定的人物，然后得到下一个人的提示再去寻找下一个人，如此循环4次，游戏就结束。另外，与一个自称ワンダーシェフ的男人对话后他会提出问题，这就是系列传统的《传说》问题集。不过这个迷你游戏即使通过了，也是没有什么奖励的。

编号	提示	地点
0	しっぽを振ってヘッヘッヘ!	总督府前面的狗（ぺこ）
1	その耳、実は聞こえてる?	学校旁边庭院里的老婆婆
2	二本の枪	总督府门口站着的两个护卫兵
3	出航!	蒸汽船的舵
4	オレは将来海贼になる!	蒸汽船附近的少年
5	どこだ! 暗の露天商	穿过锻造屋正面的隐藏道路的尽头
6	息子の归るその日まで	站在市场前港口的老人
7	灯台见上げて、はや十秒	站在市场左边里面的灯台前10秒
8	鱼は伤んでいませんか?	食材屋店前的鱼
9	旅人を见守る看板フラワー	装饰在宿屋窗边的花
10	大人の味	酒吧桌子上放着的酒
11	信仰への疑い	教堂左边里面的蓝发男性
12	今日のオススメ	学校1楼食堂前的菜单
13	先生、わかりました!	学校2楼左边教室的黑板
14	ワンダーシェフ	食材屋前面的男性（必须要暗之露天商所持的交换券）

ワンダーシェフ提出的问题

问题	答案
TOPの收集品"(F)"……	FRIENDSHIP
リオンの出身地は?	ダリルシェイド
アタッチメントディスク……	エクステンション
TODに出てくる以下の4つ……	ヘルレイソス
シルエシカの合い言叶は?	ミアキスを胸に
パンエルティアのメルニクス语……	富
ゲームボーイにはテイルズ……	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン
テイルズ オブ ファンタジアなりきりダンジョンで、アーチェのいる……	まじょっこの塔
テイルズ オブ ファンタジアなりきりダンジョンで、パキュラになる……	24以上

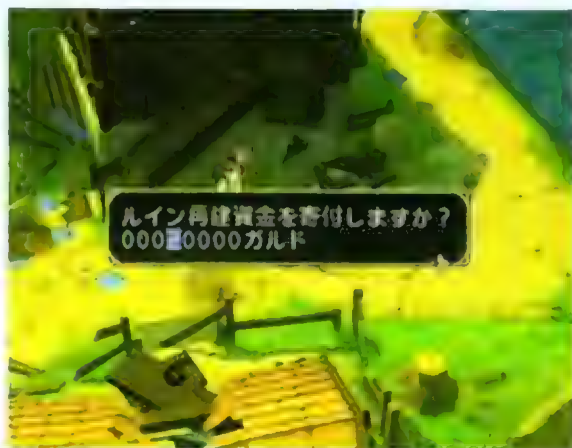
人物名鉴

发生时期：アスカード人间墓场通过后～最后

在アスカード与ライナー和アイーシャ对话后，ハーレイ就会出现在下面的房间里，与他对话就能拿到人物名鉴和6个ペリット。然后去ダイク的家就可以作成人物了。当完成人物名鉴后，去ハーレイ的家与之对话，ジーニアス就会得到"人物博士"的称号。

再生之街ルイン

发生时期：ピエトロ康复后～最后



ルイン会因情节而崩坏掉，当医治好ピエトロ之后再去ルイン时我们就会在那里见到他，他正在募集资金修复ルイン。我们需要做的就是不停地给钱就行了，当然，给一定数量就能修复一定建筑。但是要注意的是不能一次性将所有费用投入，因为投资是一次一次算的，比如如果总资金需要200万，就不能一次性给200万，而是要分开给。另外，当7段修复完成后情节要发展到完成异界の扉之后才能再投资，如果没完成情节，即使投入再多钱也是白搭。

阶段	城市变化	必要费用
1	准备期间终了	5000
2	追加3名村人	21500
3	城市名变成"再生の街 ルイン"	15000
4	追加1只狗，街道少量修复	24000
5	追加1名村人，街道少量修复	20000
6	追加2名村人，街道少量修复	25000
7	道具屋、宿屋修复完成	35000
通过异界の扉之后		
8	数名旅人来访	40000
9	猫人探险队增加	45000
10	武器屋、锻造屋增加，街道恢复到原来的规模	50000
11	街道变漂亮，武器屋的武器品种更新	75000
12	街道发展终了	100000
13	修建しいな的像	5000
14	修建ロイド的像	5000
15	修建リフィル的像	5000

クラトス的秘密

这个支线情节主要是增加クラトス以及同伴的好感度，而且我们还可以了解到他的情况。

1.发生时期：在サイバック与ケイト对话后～在オゼット，コレット被诱拐之前

在サイバック的王立研究院与研究员对话就会得到クラトス的情报。另外，如果想最终提升クラトス的好感度，就一定要选"そうだな"；不发生此事件，后面的2、3也是可以发生的。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
ほっとこうぜ	-	↑	↓	↑
そうだな	↑	↓	↑	↓
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
ほっとこうぜ	↑↑↑	↑	↓	↓
そうだな	↓↓↓	↓	↑	↑

2.发生时期：プレセア成为同伴后～オゼット崩坏前

在オゼット与宿屋的女性对话。要注意的是，如果选择了"气にしてても始まらない"，クラトス的好感度会大幅度下降，就不会发生后面的事件了。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
不安だな	↑	↓	↑↑	↓
气にしてても始まらない	↑	↑	↓	↑
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
不安だな	↓↓↓	↓	↑	↑↑↑
气にしてても始まらない	↑↑↑	↑	-	↓↓↓

3.发生时期：被教皇追放后～到达ヘイムダール之前

在メルトキオ的城前发生事件，要注意的是这里选择了"そうだな"后之前的事件就不会发生了。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
そうだな	↑↑↑	↓↑	↑↑	↓↑↑
そんなわけにはいかないだろ	↑	↓↓	↑	↓
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
そうだな	↑↑↑	↑↑	↑↑↑	↓↓↓
そんなわけにはいかないだろ	↓↓↓	↓	↑	↑↑↑

4.发生时期：フラノール的观雪情节发生后～进入救いの塔之前

在アルテスタ家发生事件。这个事件暗示了到底是クラトス留下还是ゼロス留下。

5.发生时期：在ヴェントヘイム的决战表明后～最后

发生该事件的地点在ヘイムダール，要发生这个事件必须让クラトス成为同伴，与族长对话后可以知道关于在クラトス成为同伴前的那些行动的情报。

像大人的小孩

这个支线剧情会加プレセア的好感度以及得到她的称号。

1.发生时期：见到プレセア父亲的尸体后～プレセア成为同伴之前

在オゼット与道具屋前的村人对话。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
わかった	-	-	↑↑	-
そんな言い方ないだろ	↑↑	↑↑	-	↑↑
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
わかった	↑↑	↑↑↑	↑↑	-
そんな言い方ないだろ	-	↑↑↑	-	-

2.发生时期：DISC2在ダイク家发生情节后～最后

条件是要发生以上情节，如果以上情节发生后去アルタミラ的墓前就会发生事件，プレセア得到称号"大人な子供"。

珍珠的指轮

完成这个事件是为了得到珍贵道具"ピンクパール指轮"以完成收集图鉴。

1.发生时期：プレセア的家访问后～通过冰之神殿之前

プレセア恢复正常后，去学园都市サイバック的义卖会，与ヨシュア对话后就能得到ピンクパール指轮，如果没有这个指轮就不会发生之后的情节。

2.发生时期：DISC2在ダイク家发生情节后～进入救いの塔之前

在アルタミラ，要过桥时就会发生情节。选择了"わかった"之后就可以到世界各地发展剧情了。

3.在学园都市サイバック与ヨシュア再会。

4.去王都メルトキア，在贵族街与ローザ相会。

5.发生时期：完成ラーセオン溪谷之后～去救いの塔之前

在学园都市サイバック再次与ヨシュア见面，此时的选项关系到在哪里见到他们。

6.发生时期：フラノール观雪事件发生后

如果在顺序5中选择了"本当のことを言う"，就要去メルトキオ的贫民窟；如果在顺序5中选择了"默っている"，就要去サイバック学问所。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
本当のことを言う	↑	↑	↓	↑
默っている	↑↑	↓	↑	↓
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	
本当のことを言う	↓	↓	↑	
默っている	↑	↑	↑↑	

从黑暗井底捞上来的东西

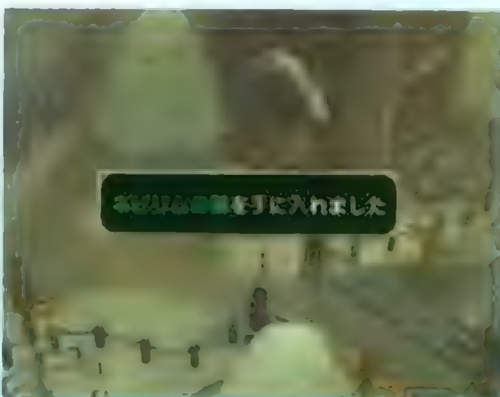
发生时期：プレセア的家访问后～完成飞龙之巢之前



与ミズホの里的杂货屋老板对话，他会说有一本帐簿不见了，此时去井那边调查就能找到"ネタ帐"，再与老板对话就能得到"神秘のネタ帐"。此事件纯粹是为了完成收集图鉴。

魔剑士

发生时期：完成飞龙之巢后～最后



在フラノール的宿屋对面左边的民家前有一个男人，如果在持有魔装备的情况下与其对话就能发生魔剑士的情节。魔武器的攻击力是按杀人数来算的，但所计算的数量是在战胜アビシオン之前的杀人数，也就是说战胜アビシオン后不管再打倒多少敌人都不会算进攻击力里面的。另外，打アビシオン时强烈建议用那个敌我双方攻击力减半的道具，虽然我方攻击力减半，但アビシオン不会一套连击下来打死一人，这样跟他耗时间，只要回复TP的药够用就行了。战胜ビシオン后プレセア获得称号"うつろな瞳"。

名称	场所
魔剑ソウルイーター	トリエット附近的サンドワーム击破后
邪剑ファフニール	ガオラキア之森里的封印的宝箱
魔符黑翼	地之神殿里的封印的宝箱
魔斧ディアボロス	ラーセオン溪谷的封印的宝箱
魔剑ネビリム	フラノール里的男人
魔眼イビルアイ	トイズバレー矿山回转石块机关的碎片
魔装アポカリフス	ウィルガイア里封印的宝箱
ビジャスコア	晚上去アルタミラ・カジノ的剧院区域，从一个男人那花1000元买到
魔杖ケイオスハート	以上所有武器收集后在フラノール发生事件，然后去ハコネシア山岬见好色老头コットン

注：关于魔剑ソウルイーター：从テセアラ回来后去トリエット与狗旁边的人和道具屋前面的人对话，然后在トリエット西北边发现发光的地方，调查它战胜BOSS后得到。

魔符黑翼要集齐5个小矮人才行。注意，其中一个要酒，可以在パルマコスタ买到；另一个在アルテスタ家里。

ビシャスコア：如果没得到邪剑ファフニール就不会出现卖它的人。

得到邪剑ファフニール时选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
辛抱してくれ	↑	↓	↓	↑
集めるのやめようか!	-	↑	↑	↓
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	
辛抱してくれ	↓	↑	↓	
集めるのやめようか!	↑	↑↑	↑↑	

大家的オゼット姐姐

发生时期：飞龙之巢完成后～最后

这个事件主要是提升プレセア的好感度，在王都メルトキオ的音乐家的家里与女性对话后就发生该事件，发生顺序如下。要注意的是，如果直接先发生顺序3则顺序1、2的事件就不会发生了。

顺序	场所	备注
1	メルトキオ／音乐家的家	与女性（ジャネット）对话
2	メルトキオ／音乐家家门前	选择"どうかしたのか？"，プレセア好感度上升↑↑
3	サイバック／王立研究院前	与研究院（ホレス）对话
4	サイバック／王立研究院旁	选择"このままでいいのか？"，プレセア好感度上升↑↑
5	メルトキオ／音乐家的家	与ジャネット对话：出房间；选择"プレセア……"，プレセア好感度上升↑↑；选择"行こうか"，プレセア好感度上升↑↑
6	メルトキオ／音乐家家门前	对话事件，プレセア好感度上升↑↑

指轮物语

这个事件主要是说ユアン以及マーテル的一些过去的事情。

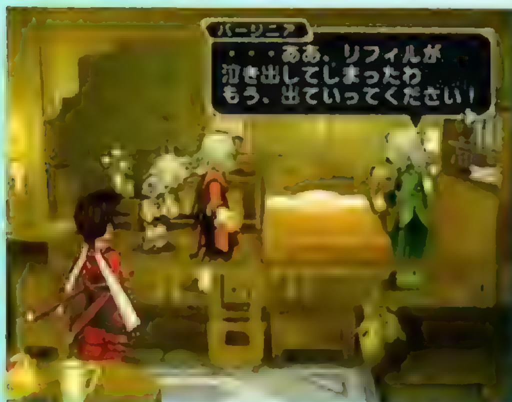
1.发生时期：绝海牧场通过后～被教皇追放之前

去ハイマ的墓前会看到ユアン在寻找什么，与他对话后去フウジ山岳。之后的情节要在完成ラーセオン溪谷的情节后才会发生。

2.发生时期：在アルテスタ的家辩明了ミトス的身分后～最后

去バルマコスタ人间墓场就会发生情节，此时会知道当年ユアン与勇者ミトス一起旅行的事情，以及ユアン、ミトス、マーテル、クラトス之间的关系。

リフィル的母亲



发生时期：ダイク家的恋爱事件后～最后

当发生知道リフィル、ジーニアス是被抛弃的事件后，乘坐レアバード去空中都市エグザイア。在某一个民家中有个人会提到リフィル的母亲，在一间民家附近有一位老婆婆说不要靠近，进去后发生事件。之后再回到刚才谈及リフィル母亲的那个人的房间，得到"母の日记"，并且リフィル的好感度上升↑↑↑。

EX晶球是活着的

发生时期：发生リーガル和アリシア的情节后～进入救いの塔之前

去アルテスタ的家调查桌子上的EX晶球，然后去トイズバレー矿山，在有桥的地方发生事件，然后回到アルテスタ的家事件结束。事件后，プレセア的好感度上升↑↑↑。

クララ救出

发生时期：飞龙之巢完成后～最后

在イズールド的海岸可以看到变成怪物形态的クララ，此时走上去就会发生情节并将她恢复原貌。



选择肢产生的好感度变化

选择肢	リフィル和クラトス	其他
助ける	↑↑	↑
放っておく	↓↓	↓

ジーニアス和ミトス的冒险

发生时期：あらすじ116之后，在サイバック得到情报之后～进入救いの塔之前

一到アルテスタ的家，リフィル就病倒了，ジーニアス和ミトス决定去フウジ山岳采草药。此时的选项只有选择"こっそり追いかけるか"才能让ジーニアス得到称号"トモダチ"。



选择肢产生的好感度变化

选择肢	ジーニアス	リフィル
助ける	-	↑
放っておく	↑↑↑	-

受欢迎的リーガル

发生时期：发生リーガル和アリシア的情节后～ソダ间歇泉崩坏之前

去ソダ岛游览船乘场，将地图显示人物变成リーガル，与接待处的女性对话后即可发生事件。此女性对リーガル一见钟情要提N个问题，当然，如果一开始就选择"放っておく"的话就不会提问了。

选择肢产生的好感度变化

选择肢	リーガル
助ける	↑↑↑
放っておく	↓

提问选择肢产生的好感度变化

问题	选择肢	好感度
名字	ゼロス（选择后事件终了）	↓
	リーガル	↑
	ロイド（选择后事件终了）	-
职业	囚人	↑
	大会社の会长	↑
	教皇	-
喜欢的食物	めろん	↓
	きゅうり	↓
	とうふ	↑
居住的地方	テセアラ	↑
	月	↑
	ドワーフの家	-
年收入	600亿ガルド	↑↑
	无一文	-
	秘密	-
喜欢的女孩子类型	アリシア	↑
	ツインテールの女の子	-
	プレセア	↓↓↓

决斗！评决之岛

发生时期：ジルコン入手后～最后

しいな和くちなわ决斗的事件。一旦进入ミズホ就会强制发生事件，所以在进入ミズホ之前记得SAVE。另外，在决斗前与同伴对话会让同伴的好感度上升↑。

与タイガ对话的好感度变化

选择肢	しいな
くちなわはとつるんでいた	↓↓↓
さあ、よくからないな	↑↑↑

与くちなわ战斗后选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
止める	↑↑	↑↑	↑	↑↑↑
止めない	↓	↓	↑↑↑	↑↑
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	
止める	↑↑↑	↑	↑↑	
止めない	↓↓	↑↑	↑↑↑	

斗技场

发生时期：从セレス那里得到辉石后～最后

此时斗技场已经可以使用，参加各种赛事可以得到好的道具，并且还可以得到称号。另外，当ゼロス在时，单人战各级别通关时会发生事件，上级级别通过后セレス会乱入，胜利后ゼロス的好感度上升↑↑↑。

王女诱拐

发生时期：ラーセオン溪谷通过后～最后

这个事件只有在ゼロス生存的情况下发生。在王都メルトキオ里ゼロス的家里与管家对话后事件发生，得知公主被诱拐。然后去メルトキオ之森，与卫兵战斗后会话完成事件。此事件发生后ゼロス好感度上升↑↑↑。

克罗诺亚



发生时期：从ジョルジュ那里得到钥匙、マナリーフ入手后～最后

去アルタミラ的レザレノ·カンパニー社长室发生事件，由于新的布娃娃没到，所以叫プレセア代替出场解围。事件终了后プレセア获得称号"梦见る黑き旅人"，该称号可以换装。

谜之假面美青年骑士

发生时期：从セレス那里得到辉石后～最后

该事件只有在ゼロス生存的情况下发生。被教皇追放后，来到王都メルトキオ里的ゼロス家门口发生事件，按プレセア的提议ゼロス戴上假面。ゼロス获得称号"谜の美剑士"，该称号可以换装。

神子的家宝看不上眼

发生时期：从セレス那里得到辉石后～最后

这个事件只有在ゼロス生存的情况下才会发生。与サイバック入口附近的小孩对话发生事件，帮助这个小孩找到父母，只要任意找3个人对话即可完成事件，完成事件后ゼロス的好感度上升↑↑↑。

アイフリード之宝

发生时期：フラノール的观雪事件后～最后

发生这个事件必须要修复ルイン以及在イズード从ライラ得到信。フラノール的观雪事件后去ルイン的港口找到アイフリード，选择"よし、买った"；出一次ルイン再进来与アイフリード对话，选择"わかった"，ロイド获得称号"俺は海贼"。

之后按トリエット北→ハコネシア南→ハコネレア北的顺序去救いの小屋与司祭对话发生事件，最后去ソダ岛游览船乘场在栈桥上与司祭会话得到"スピリチュアの法具"。

去ハイマ的坟墓前，与アイフリード对话后得到"アイフリードの手纸"然后交给イズールド的ライラ。最后与港口的マックス对话，得到"アイフリードハット"。

对话选择肢产生的好感度变化

选择肢	コレット	ジーニアス	リフィル	しいな
わかった	↑	↓	↓	↑
いやだ	－	↑	↑	↓
选择肢	ゼロス	プレセア	リーガル	クラトス
わかった	↑	↓	↓	↑
いやだ	－	↑	↑	－

头领复活

发生时期：フラノール的观雪事件后～最后

要发生这个事件首先要完成"决斗！评决之岛"的事件，在ミズホの里与头领家门口的おろち对话后进屋与タイガ对话，然后与雷之神殿与ヴォルト签订契约的地方就会看到头领的灵魂，之后回到ミズホの里しいな就会获得称号"次期头领"。这个事件可以提升しいな的好感度↑↑↑与一名同伴的好感度↑。该称号可以换装，并且这套忍者服装是《幻想传说》中女忍者藤林铃的服装哦。(^_^)

テセアラ温泉事件

发生时期：フラノール的观雪事件后～最后

这个事件只有在ゼロス生存的情况下发生。当温泉修理好了之后就能进去泡温泉了，一开始只能男性进去，第二次就可以任选了。选择"女性"后就会发生事件，并且ロイド获得称号"すけべ大魔王"、コレット获得称号"ぺったんこ"，しいな获得称号"ボインちゃん"。(又是经典的比胸围大小和偷窥事件……)

一日女仆

发生时期：フラノール的观雪事件后～最后

去王都メルトキオ王城内，从右侧资料室的楼梯上去，在去国王寝宫的楼梯下有2名女仆，靠近即可发生事件。事件发生后コレット获得称号"天然メイデン"，并可换装。

舞会

发生时期：フラノール的观雪事件后～最后

这个事件只有在ゼロス生存的情况下发生。去王都メルトキオ的ゼロス的家，与管家对话即可发生事件。一开始可以从同伴中选择一人并获得称号，之后在舞会上与3名同伴对话，会话的同伴会得到称号。得到的称号都可以换装。

猫咪、猫咪、小猫咪

发生时期：フラノール的观雪事件后～最后

进入王都メルトキオ的贫民窟，见到一个叫ヴァイス的少年在追一个猫人。之后按与王都内道具屋的猫人对话→与シルヴァラント的猫人之里的长老对话→回到メルトキオ贫民窟的顺序发生事件，之后ジーニアス获得称号"ねこねここねこ"，该称号可以换装。

巫女

发生时期：フラノール的观雪事件后～最后

这个事件只有在ゼロス生存的情况下发生。去アスカード的祭坛即可发生事件，リフィル再次以巫女打扮出场，事件发生后リフィル获得称号"巫女さん"，该称号可以换装。

水着

发生时期：フラノール的观雪事件后～最后

PARTY处在8人的状态去アルタミラ，与旅馆前的女性对话就可以帮她找小孩了。ジョー在沙滩的最里面，与她对话她就能回去；ベス在游园地，与她对话2次后去找母亲，再去找她时她就能回去了；ダイアナ在旅馆2楼，用ゼロス或クラトス与她对话即可；メアリー在其余3个小孩都回去后，在沙滩与她对话她就会回去。之后与母亲对话，然后与旅馆的接待员对话就能让两个与ロイド好感度最高的角色和一个自己选择的角色穿上泳装。另外，一开始选择"めんどうだなあ"就会拒绝帮忙，之后也不会再发生该事件了。得到的称号可以换装。



选择肢产生的好感度变化

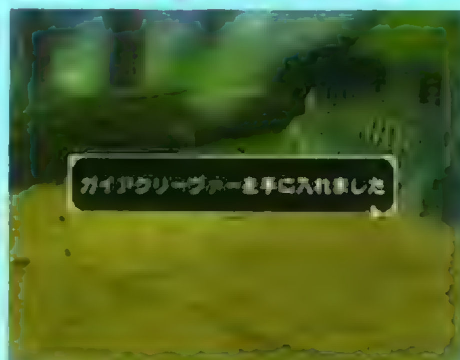
选择肢	コレット
いいぜ	↑↑↑
めんどうだなあ	↓

神无月入手

发生时期：通过ウィルガイア后～最后

击败最终迷宫的暗黑龙，进入其背后的房间看完对话，并发生"头领复活"的事件后去ミズホの里与头领イガグリ对话就会发生事件，之后获得しいな的最强防具神无月。

ガイアクリーヴァー入手



击败最终迷宫的暗黑龙，进入其背后的房间看完对话后去オゼット的プレセア家，与屋前的男人说话，如果此时プレセア的LV在80以上就能得到プレセア的最强武器ガイアクリーヴァー。不过此时如果再次与男人对话的话会再得一把ガイアクリーヴァー。(BUG?)

ダイナスト入手

发生时期：ヴェントヘイム的决战决意表明后～最后

击败最终迷宫的暗黑龙，进入其背后的房间看完对话后去王都メルトキオ城地下牢房与犯人对话得知リーガル的师父レビン的情报。选择肢出现时

选择“いいぜ”。接着去温泉，与レビン对话2次，如果此时リーガル的LV在80以上就能得到他的最强武器ダイナスト。如果未满80级，对话时只会显示第一次对话的内容。

メテオフォーム修得

发生时期：ウィルガイア里同伴集中后～最后

妖精之里ヘイムダール崩坏后，再次进入时接近河右边说话的人即可发生事件，ジーニアス修得技“メテオフォーム”，并获得称号“マナを识る者”。

封印之间的ヴェリウス

发生时期：通过ウィルガイア后～最后

击败最终迷宫的暗黑龙，进入其背后的房间看完对话后，完成“决斗！评决之岛”的事件，进入イセリア后会发生しいな感到コリン的SKIT，之后去マーテル教会圣堂进入封印之间就能看到变成ヴェリウス的コリン。不过这里既没有战斗又没有契约，纯粹是为了补完情节。

ロイド的铜像

发生时期：ヴェントヘイム的决战决意表明后～最后

击败最终迷宫的暗黑龙，进入其背后的房间看完对话后才能发生此事件。在ゼロス死亡时，如果ルイン已经修复到14级以上到ルイン的铜像前就会发生此事件。这个事件讲述了ルイン这个名字的由来以及ロイド的母亲生前的事情，完成这一事件后クラトス的好感度上升↑。

禁书的记忆

在最终迷宫的最后的区域(也就是一条暗之龙守在门前的那个区域)，从右边上去以及在螺旋楼梯途中的房间里能分别看到两个不会移动的天使，战胜他们后出现宝箱，就会得到“过去的石版”和“未来的石版”。这时回到暗之龙所在的门前，会出现石块。按照黑、蓝、红、紫移到左边的魔法方阵，黄、绿、淡蓝、白移到右边魔法方阵的顺序移动石块，当左右两边第四块石板嵌入地下后，结界打开，得到“封印的石”。之后去トレント森的入口处，与森林入口的妖精对话，然后再去サイバック的图书馆调查一本特别的书(外形很显眼)就能进入魔界。这是个15层的迷宫，迷宫有时间限制，代表时间的魂火会逐渐减少，虽然打败敌人会得到一定量的魂火，但最好的方法是点燃魂灯。而每次进入一个区域都会让玩家选择，这时角色就会处于某种状态，而点燃魂灯可以获得一些诸如攻击力上升、防御力上升、获得道具的好的情况，而且只有每个区域的魂灯都点燃才能往下一个区域前进。

当迷宫的背景是红色时，代表通过这一层的方法是全灭敌人。另外，要到最后一层的话，魂火的值要在800以上。

增减封魔混火的行动

行动	炎的增减量
点燃魂灯	+30
调查魂灯（随机出现）	+50～100
移动	移动一次减少一定量
与敌人战斗	根据战斗时间长短增减
使用ソーサラーリング	-10
带有限制的菜单	
选择肢	**炎**
メニュー使用の禁止（禁止使用菜单）	+50
1人を选择して挑战する（选择1人挑战）	+120
ランダムに1人を决定して挑战（随机选择1人挑战）	+180
ランダムに1人＆メニュー禁止（随机选择1人挑战＆禁止使用菜单）	+240
制限なし（没有限制）	0



寻求最强装备之道

一身豪华的装备一直都是RPG玩家追求的梦想，他们往往是将最终BOSS放在一边，让他自己等到发霉，而自己却心平气和地满世界到处寻宝。但寻求豪华装备的旅程一定不会是一马平川的，要收获一定要付出一定代价，呵呵，这也正是RPG的魅力所在啊。(P.S.魔装备没有纳入该范畴。)

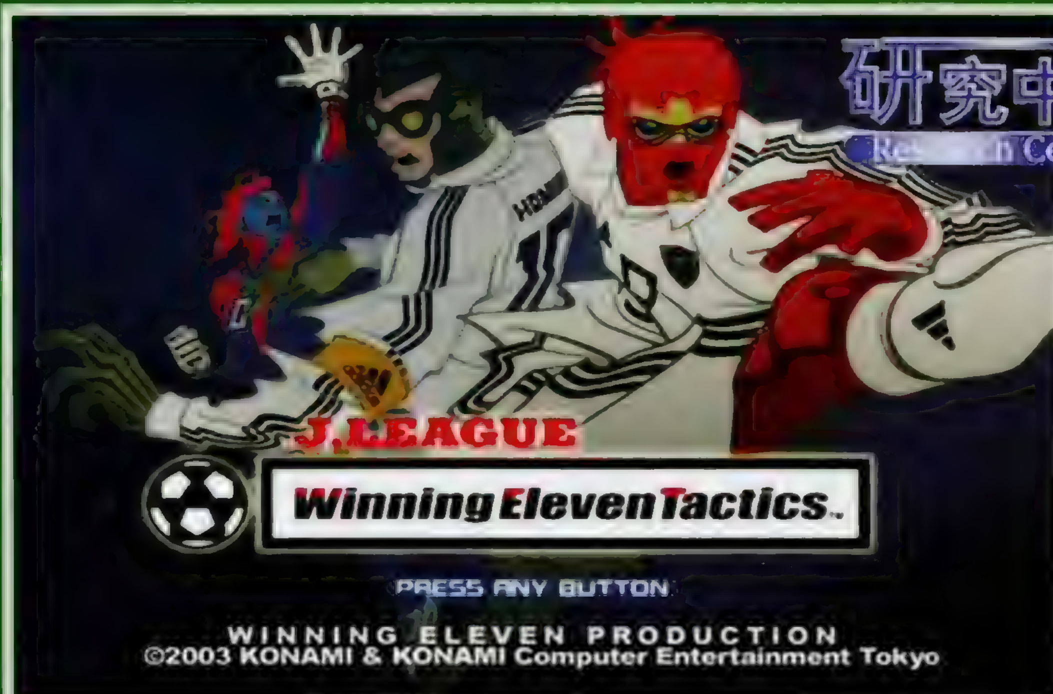
ロイド	
ワルキューレセイバー	斗技场（单人战上级优胜）
クサナギのツルギ	イセリア之森（第三次打败ソードダンサー后掉落）
マム・ベイン	斗技场（组队战上级战《永恒》、《宿命》三人众获胜）
ゴールデンヘルム（※1）	デリス・カーラーン（宝箱）
Hガントレット（※2）	支线情节“魔剑士”击败アビシオン后掉落
コレット	
エンジェルハイロウ	斗技场（单人战上级优胜）
エレメンタルガード	ヴェントヘイム（宝箱）
マジカルリボン（※3）	デリス・カーラーン（宝箱）
リングシールド（※4）	トレント之森（宝箱）、ヴェントヘイム（宝箱）
ジーニアス	
ワールドオブワン	迷你游戏“老狼老狼几点钟”通关，地点在テセアラ世界的グランテセアラブリッジ上
スタークローク	斗技场（组队战上级战《永恒》、《宿命》三人众获胜）
アイフリードハット	支线情节“アイフリード之宝”
リングシールド（※4）	トレント之森（宝箱）、ヴェントヘイム（宝箱）
メテオフォーム（魔术）	支线情节“メテオフォーム修得”
クラトス／ゼロス	
ラストフェンサー	斗技场（单人战上级对セレス战优胜）
クリスナイフ	トレント之森（宝箱）
ドラゴンメイル	ヴェントヘイム（打败暗黑龙后掉落）
ゴールドデンヘルム（※1）	デリス・カーラーン（宝箱）
スターシールド	拯救之塔（宝箱）

备注：由于一部分道具入手数量有限，所以不是每个人都能装备上自己的最强装备，所以以上表中标※号标记的装备可以通过能力类似的装备来代替。

※1……スターヘルム（拯救之塔的宝箱）※2……钩手甲（在メルトキオ购入）※3……メイドキップ（ユミル之森的宝箱）、かんざし（イセリア人间牧场宝箱）※4……スターブレス（拯救之塔的宝箱）、ドラウプニル（在ヘイムダール进行锻造）

リフィル	
BCロッド	斗技场（单人战上级优胜）
スピリットローブ	空中都市エグサイア（战胜分子精灵マクスウェル后掉落）
エレメンタルクレスト	斗技场（单人战上级对セレス战优胜）
リングシールド（※4）	トレント之森（宝箱）、ヴェントヘイム（宝箱）
しいな	
神威	斗技场（单人战上级优胜）
神无月	分支情节“头领复活”
マジカルリボン（※3）	デリス・カーラーン（宝箱）
リングシールド（※4）	トレント之森（宝箱）、ヴェントヘイム（宝箱）
プレセア	
ガイアクリーヴァー	分支情节“ガイアクリーヴァー入手”
プリズムガード	ヴェントヘイム（宝箱）
マジカルリボン（※3）	デリス・カーラーン（宝箱）
Hガントレット（※2）	支线情节“魔剑士”击败アビシオン后掉落
リーガル	
ダイナスト	分支情节“ダイナスト入手”
生者必灭	ヴェントヘイム（宝箱）
ハチマキ	暗之神殿（宝箱）
リングシールド（※4）	トレント之森（宝箱）、ヴェントヘイム（宝箱）

文：究级球会　　编：多边形



J联盟 胜利11人战略版	KONAMI/KCET	SLG
PS2 J・LEAGUE Winning Eleven Tactics 2003年12月11日		日版
1人	[illegible]	[illegible]日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

经过16年（将近200多小时）的辛苦奋战后，终于完成了所有的监督伟业，想知道是什么感觉么？想死哦！（笑）其实这个游戏对于第一次尝试的玩家来说是非常容易上手的，系统也很简单，看来KONAMI真的是打算靠这个来吸引一批《WE》FAN开辟新的赚钱路线了。对于现在已经开始游戏的玩家应该已经看过上期笔者写的入门攻略了，所以这次的研究笔者会对几个比较集中的问题来做细致的研究，并把自己多日来游戏的心得和大家一起分享。

经营篇

钱，这个不是万能的东西如果没有的话却是万万不能的，想想看到一流球员没钱买的时候，那种感觉简直想抓狂！笔者来告诉大家几个非常简单而又快速的赚钱大发吧！

1.金手指大法（读者：“去死！”）

这个方法最简单易行。

2.卖人大法

玩家第一年玩的时候挑选一个J1强人最多的球队，然后把所有主力球员全部卖光……最典型的就是鹿岛鹿角这样的球队，大部分中坚都30左右，没有多少时间可以用，所以上来就把他们全都卖了，数十亿大洋就这么来了！这1年的时间虽说会造成成绩下降，不过也正好用来熟悉系统、换换教练、练习一下战术什么的，主要可以全力为新人的培养作准备。

使用参考球队：鹿岛、横浜F、磐田、清水和大阪。

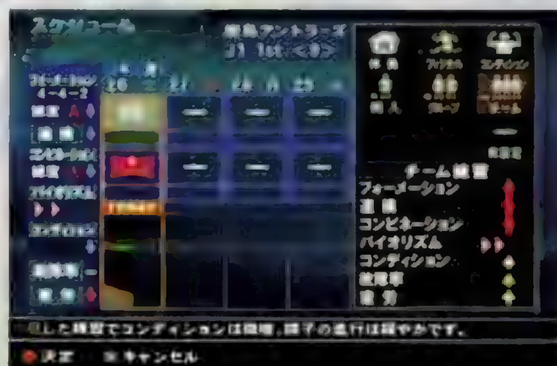
3.SL大法

这个就不用介绍了，每夺取一个冠军就有非常多的奖金，特别是世界俱乐部杯冠军的奖金有20亿！所以SL是一定要用的。

一般来说，普通的赚钱方法就这些了，如果大家还有什么其他的赚钱方法请告诉编辑部的小编们……

训练篇

这个游戏对球员的养成几乎简化到无视，所以在平时练习的时候不用多考虑究竟练习些什么，一门心思练习阵型和战术就可以了，比赛前调整一下状态最好的球员的搭配。



请看一下下面的两个训练表，最好的训练方法就在这里面了。

日常练习安排（见附表一）

练习效果表（见附表二）

新人的养成

笔者在球会论坛上经常被人问：“球员是怎么成长的？如果单纯的训练不能提升能力，那他们如何来培养呢？”

笔者的经验是：

1.普通的训练是不会增加球员的能力的，只有比赛。让新加入的球员不停地参加比赛，这样的话就会引发“新人育成”的事件。（后有详细说明）

2.年龄的增长，一般来说每个球员成长期是16~21岁，超过21就停止成长了，当然有特殊情况发生，不过笔者玩了十几年也就遇上过一次，大家也别太报希望了。球员增长的幅度是每年所有能力提升7点，所以在刚入手新人的时候就能大致算出将来的能力，如果能力不够的话就早点卖掉，也能赚一点。

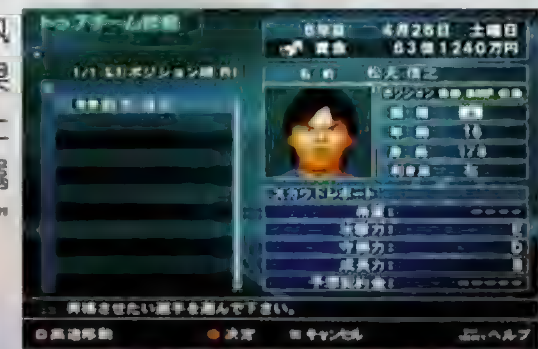
3.练习参加。这就是所谓的特殊事件了，一般只发生在球队中最强而又最年轻的球员身上，效果是增加特技数量，不过这都是随机的。发生的方法是年初的热身赛都找国外的俱乐部打，而且要赢，赢得越多越好，这样就会发生那些俱乐部请球员去留学的事件。

关于“新人育成”的事件

对于那些非常有潜力的球员（只限日籍球员）来说每年的年初是非常重要的时期，因为会随机发生“新人育成”的事件，而且新人育成分两种。

普通新人育成

发生条件：是球队的新人（年龄小于20岁）。



结果：教练发觉新人的潜能，执行特殊训练。选择“基础练习”效果是身体能力上升、新人能力界限上升；“实践练习”效果是新人位置属性相应实际能力上升；“特殊练习”效果是新人特殊能力习得。

新人育成（ベテラン）

发生条件：是球队的新人（年龄小于20岁）、球队中有一个超过30岁的主力球员、新人和老人的位置相同。

结果：老人锻炼新人一周（可能会失败）、新人能力上升+特殊技能习得、所学的技能必须是老人所拥有的。

关于这里的经验笔者有不少，普通的新人育成大家选择“基础练习”最好，不过对于某些特殊球员（速度特别快或者身材特别高大的球员）来说就选择“特殊练习”，因为他们只要发挥自己的特长就非常强了，没必要平均成长，这样反而扼杀了他们的特长。笔者自豪地介绍一下自己养成无敌的新人久保龙彦样！笔者购得16岁久保龙彦的转生，当年就遇上了普通新人育成，接着久保龙彦17岁时笔者主力前锋欧文正好满30，于是发生了第二个新人育成……几乎所有的能力上升了将近20！最后在19岁的时候去国外留学……结果就是一个全能力平均值超过80的疯子，8个特技，状态好的时候全能力超过90！当然这个完全是运气，笔者后来开了几次新档都再没遇上过，大家可以通过每年1月25日集训前的SL来强制引发这些事件。

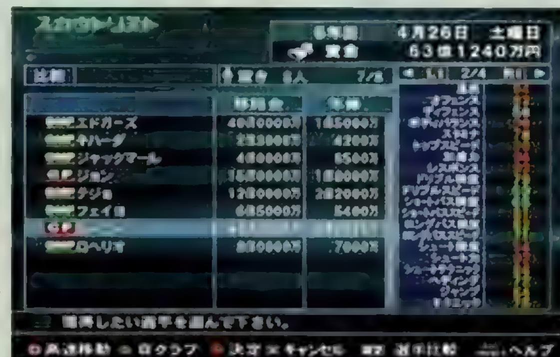
新人的获得

每年的1月玩家都能参加新人的选拔，玩家们第一要看的就是有没有转生的球员，没有的话就看新人的能力和成长评价，没有B以上的就不要考虑了，而能力超过B的几乎都是日本的引退元老。

请大家看一下引退球员表：（见附表三）

表格中的球员能力都是以18岁为基准的，同一个选手的年龄不同，成长和能力也稍有不同，有一个公式可以计算：

年龄	攻击	守备	成长
17岁	A	E	S
18岁	S↑	E	A↓



在所有的元老新人中，三原浅巳、吕部流　ワイヤー、ラムシ勇利、赤田贵博这几个人必得！都是最强的中坚力量，绝不能让其他球队买走，靠年底前的SL来完成这个艰巨的任务吧！

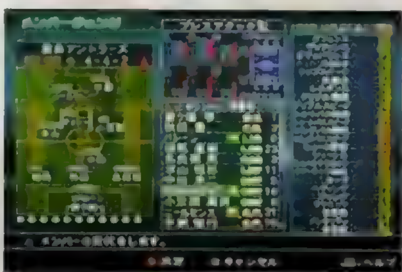
球员的补强

在这款游戏中J联盟所有球员最缺的就是CB和GK了，特别是4~8年这段时间，J联盟里正好老的那批中坚CB全部退役，转生的新人又没出现，这段时间找一个防守在80左右的都非常困难，所以一定要提前开始寻觅新人，否则会出现严重的青黄不接状态。

就外援来说，日本的中场是非常强的，不需要怎么补强，但是很缺少冲击力极强的CF，笔者在5年的时候46亿购入欧文！虽说年纪已经很大了，但是应付J联盟非常轻松，361密集防守打反击，欧文一个人赛季结束时进了60多个球，哈哈！所以一个极强的CF还是很有必要的。SB也是日本很缺的位置，特别是左路这个位置奇缺，惟一好用的几个SB都在鹿岛，所以笔者做梦都一直在想着卡洛斯……

关于签约和续约

这个就是"钱"的范畴了，想尽办法压低工资和转会费非常重要。如果有一个"交涉"能力9的球探就太好了，他帮你开的工资就是最低限度了，所以早点雇佣到"交涉"能力9的球探要放在教练组补强名单的第一位！每年续约的时候要注意球员提出的年限和金额，如果球员年纪超过30、不是主力、没有什么特殊能力的就放弃。有大好前途的新人就签满5年，不然每年都要工资可吃不消，反正年初时候的交涉可以失败无数次，100万数额地慢慢加，要狠狠地剥削那些球员。(-_-b)



在平时要购入新球员请注意一点：不管是什么时候签的约，哪怕是12月31日买的，到年初一样算1年，照样要续约……所以这个问题大家一定要注意了！

比赛经验

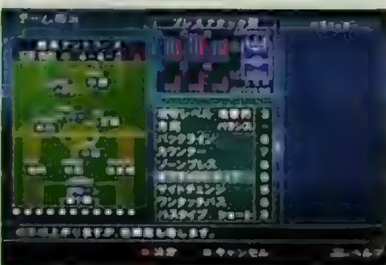
说实话，笔者到现在为止，还不知道选择什么战术阵型才能克制对方，所以一般以3种打法来开局：全攻型、平衡型和全守型。发现情况不对或者被对方先入球就马上调整，一般来说只要球队实力差不多，这3种就足够了。不过遇上特别强的球队时就要小心应对了。比如对付左路进攻的球队，自己的球队要设定成右路进攻，这样球员就会聚集在自己的右路，也就是对方的左路，然后设定サイドチェンジ（请参看上期特快专递）为10、カウンター设定为8，这样的设定就能很有效地压制对方的单边进攻了。其他的笔者也不多说，大家自己去尝试，这是锻炼足球战术理论最好的机会，呵呵……但是遇上皇马这样的全攻球队哪怕541的密集防守反击也不见的有用，球员能力相差太大，只能用SL来碰运气……

关于球员的能力笔者有一点要提醒大家，球员能力强并不一定有用，战术安排才是最重要的。比如笔者球队的前锋是欧文，打J联盟的时候遇上J2的垃圾球队，但是比赛中欧文无数次单刀都不进球，而且失误非常低级，那就不是球员的能力问题了，是战术安排上的问题，欧文的进球率也被计算进胜率中，所以电脑就不让他进球……事实就是这么简单，也是很低级的设定，不信大家可以尝试换个压制对方的战术再打，欧文就会疯一样地发飙了。大家在游戏时一定要注意这点。

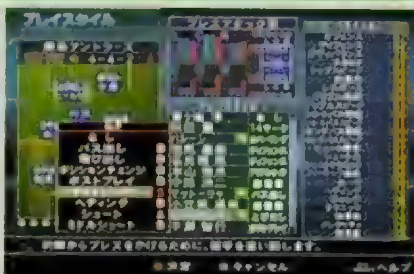
日本玩家的比赛心得

笔者在日本玩家的BBS上看到他们的心得是：所有战术安排设置为平衡，球员战术设置为"无（なし）"，比赛就看球员的能力了……相同能力时胜率为50%。(汗……)这个大家可以去尝试下，笔者验证的结果是连败，可能大家的情况都会不同吧。

笔者的比赛心得



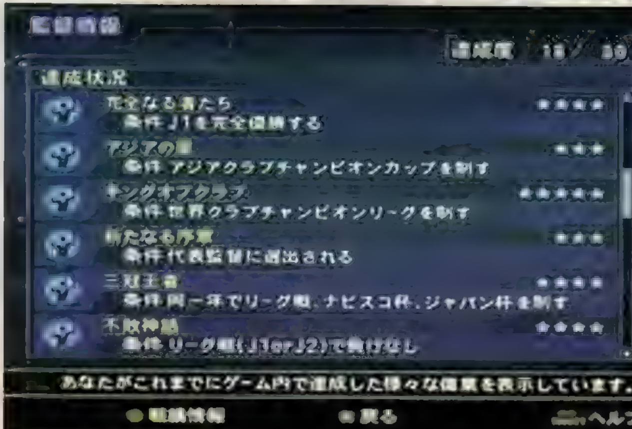
这是一种非常累人的方法：在对战模式中选择自己在游戏中非常难对付的球队（简称A），然后A vs COM，一个个球队试过来，发现能轻松战胜A的B，把球队B的战术阵型记下来，回到游戏，把自己的球队设置和B完全相同，80%以上几率战胜A……狂汗！笔者自己都不知道怎么会想到这个方法，不过确实很有用，就是非常费时间而已，可能大家宁愿SL也不愿这么做吧！不过笔者告诉大家一个非常丢脸的事情，笔者在带日本国家队打世界杯决赛的时候SL6个小时，试了无数个方法也没能战胜法国……然后退出游戏，在对战模式中找了一个球队草割法国泄愤，偶然间发现了上面说的那个方法，接着就世界杯入手……



游戏的目标

在这个游戏中玩家的目标就是成为世界上最伟大的监督，要完成这个目标就必须完成30个"监督伟业"，这30个伟业玩家可以在"情报"栏目中选择"监督情报"，然后按三角键就能看了。为了方便玩家完成30个伟业，笔者把自己完成的伟业列了一个表，请大家参考。（见附表四）

关于这些监督伟业，最难完成的就是5、7、14、24、30。为什么这么说呢？在完成5的时候使用全攻战法，这个结果要么就是大比分落败，要么就是获胜，要双方都进3个球胜出非常困难，笔者为了这个伟业SL无数次……7就是世界杯冠军，困难度笔者前面已经说了，玩家们可以自己去试试，希望有人能破我连续SL的时间记录。14就意味着每场J联赛都要存一下档以防万一，绝对浪费时间！24要是没有外援超级前锋的加盟，完成年间得点100就是在做梦，不过钱超多的话就能提前完成，上半赛季进球不超过60个就可以读档重来了，因为NPC的球队在下半赛季对会针对自己的球队来部署打法，非常吃力。完成了7就等于完成了30。也有人在球会论坛问我："15、16怎么完成啊？"16是非常好完成的，一开始选择J2的横滨FC，找11个22岁以下的轻松达成！15就等到29个都完成后最后来完成，指令球探寻找即将退役（ベテラン）的日本球员，笔者3个月购买完成，每个人的转会+年薪不超过7000万，也就是说准备个10亿就足够完成了。



好了，总的来说笔者的心得也就这些了，其实笔者还有很多东西没写出来，东西太杂太乱，没办法整出头绪来，实在是对不起了！如果大家还有什么不明白的，可以来球会论坛http://sakatsuku.163service.net的TV区找笔者，笔者一定会一一回答的。

附表一：日常练习安排

比赛相隔2天	
午前	午后
休养	休养
休养（移动）	休养（フィジカル）
休养	试合

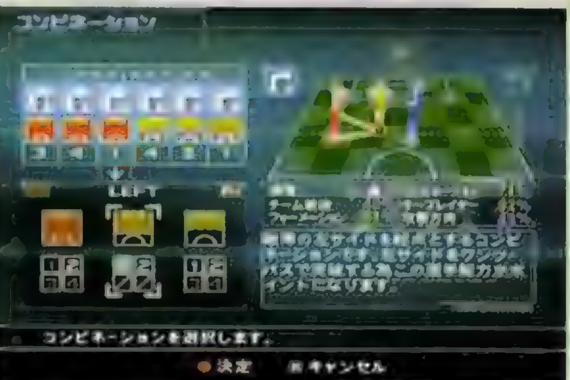
大部分选手因为比赛的疲劳要休养2天才能回复，不过后期队医能力为9和球员体能上升后1天半就足够了，移动之后练习フィジカル来恢复一下状态很重要，这个情况1年最多也就那么几次，所以不必很注重。

比赛相隔一周以上	
チーム	チーム
チーム	チーム
チーム	チーム
チーム	チーム
チーム	チーム
チーム	チーム

同样为了最快地引发特殊战术习得而设置的练习日程，等几年全部特殊战术习得后就全部换成グループ练习，何时休养，玩家根据自己球队的情况来决定。

比赛相隔3天	
休养	休养
休养	グループ
グループ（移动）	グループ
休养	试合

3次休养足够回复球员的疲劳了，グループ平均提升所有能力是最佳的选择。



比赛相隔6天	
休养	休养
休养	休养
グループ、チーム	グループ、チーム
グループ、チーム	グループ、チーム
グループ、チーム	グループ、チーム
（移动）グループ、チーム	グループ、チーム、フィジカル
休养	试合

这个情况和上面大致相同，一般以グループ练习为主，不过初期的几年大家还是选择チーム练习比较好，因为チーム练习能最快地引发特殊战术习得，初期还是基础重要啊！最后一天练习フィジカル用来提升一下状态也可以。

附表二：练习效果表

UP项目\练习项目	休养	フィジカル	コンディション	个人	グループ	チーム
フォーメーション	↓2	↓1	↓1	↑2	↑3	↑4
连携	↓2	↓1	↓1	↑2	↑3	↑4
コンビネーション	↓2	↓1	↓1	↑2	↑3	↑4
コンディション	↓2	↑4	↓1	↑3	↑2	↑1
故障率（受伤几率）	——	↑4	——	↑2	↑2	↑2
疲劳	↑2	↓2	↑1	↓1	↓1	↓1
バイオリズム	→2	→2	→1	→3	→3	→2

附表三：隐藏球员LIST

假名	真名	位置	年龄	攻击	守备	成长	身长	利足
增永重光	松永成立	GK	18	E	B	S	180	右
丸川和司	前川和也	GK	18	E	A	B	189	右
大泷直树	大岳直人	CB	18	E	B	S	178	右
大户俊二	大野俊三	CB	18	E	B	S	177	右
胜俣嘉延	胜矢寿延	CB	18	E	B	S	181	右
三原浅巳	井原正巳	CB LIB	18	C	A	A	182	右
林谷达治	柱谷哲二	CB DMF	18	D	A	A	175	右
堤仁司	都井敏史	SB	18	C	D	S	173	左
堀内辰巳	堀池巧	SB	18	C	B	A	173	右
星田光伸	吉田光范	DMF CMF SMF	18	B	C	A	172	右
北川让	北泽豪	OMF DMF CMF	18	B	C	B	170	右
三村和树	木村和司	OMF	18	S	E	B	169	右
ラムシ勇利	ラモス琉伟	OMF	18	B	E	S	181	右
波多川健斗	长谷川健太	SMF CF	18	B	E	S	177	右
赤田贵博	福田正博	OMF CF	18	A	E	S	176	右
水岛忠士	水沼贵史	OMF CF	18	A	E	S	176	右
赤木琢雄	高木琢也	CF	18	B	E	S	188	右
高田典弘	武田修宏	CF	18	B	E	S	177	右
长谷寺俊之	长谷川祥之	CF	18	B	E	S	179	右
吕部流ワイヤー	吕比须ワグナー	CF	18	A	E	S	182	右

附表四：30个监督称号一览

序号	伟业名	达成条件	实现难度
1	千里の道も一歩から	获得第一场胜利	★
2	视界良好	累计10场胜利	★
3	百战练磨	累计100场胜利	★★
4	大胜利	净胜5球以上获胜	★
5	ノーガード战法	比赛中使用“ノーガード”战术，两队均进球3个以上，且最终获胜。	★★
6	内に秘めし力	在J2执教，年底冠军杯夺冠	★★★★★
7	悲愿达成	世界杯冠军获得	★★★★★
8	王者の风格	J1季度赛冠军	★★★
9	完全なる者たち	J1完全优胜	★★★★
10	アジアの星	亚洲杯冠军获得	★★★
11	キング オブ クラブ	世界俱乐部冠军杯获得	★★★★★
12	新たなる序章	被选为国家队监督	★★★
13	三冠王者	同一年内：J联盟杯、J联赛、冠军杯全部夺冠	★★★★
14	不败神话	全年联赛中不败（J1或J2均可）	★★★★
15	チームO30	上场球员全年龄30以上	★★★★
16	チームU22	上场球员全年龄22以下	★★★
17	フェアプレイ	年初热身赛获胜	★
18	クラブ再建	J2最下位球队执教后当年J1升格成功	★★★★
19	ノンストップストリーム	J1升格后当年就取得联赛冠军	★★★
20	パーフェクトシーズン	J1联赛2个赛季都是冠军	★★★★
21	カップ战の鬼	同一年内所有杯赛冠军获得，但是联赛总和排名第二	★★★★
22	シルバーコレクター	所有杯赛和联赛都只获得第二名	★★★★★
23	有言实行の男	年初目标最高且达成	★
24	ゴールどラッシュ！	J1联赛中，全年进球100个以上	★★★★★
25	难攻不落	J1联赛中，全年失球不超过20个	★★★
26	贮蓄王	资金50亿以上	★★★
27	おまたせっ！！	同一球队在降组J2后次年返回J1	★★★
28	迟かりし辉き	在决定J2降格的当年获得冠军杯	★★★★★
29	佣兵军团	年内获得的球员超过10人	★★
30	比类なき荣誉	全俱乐部和国家队冠军获得	★★★★★

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：GUIDE@ucg.com.cn

PS2 梦幻混合TV 世界战士们

隐藏角色出现方法

SNAKE：使用KONAMI公司的任意一位角色(热血君、西蒙、兵蜂）通关。

万丸：使用TAKARA公司的任意一位角色（リカちゃん、タカオ君、コンボイ、ミクロマン）通关。

アスカ：使用HUDSON公司的任意一位角色(炸弹人、桃太郎、高桥名人、ユーゴ）通关。

モアイ：使用KONAMI公司的所有角色（包括热血君、西蒙、ツインビ－和SNAKE）通关。

ボンビー：使用TAKARA公司的所有角色（包括リカちゃん、タカオ君、コンボイ、ミクロマン和万丸）通关。

威震天：使用HUDSON公司的所有角色（包括炸弹人、桃太郎、高桥名人、ユーゴ和アスカ）通关。

隐藏舞台出现方法

使用每个隐藏角色通关都可以出现相应的游戏舞台，比如使用SNAKE通关就可以出现シェル联络桥、使用万丸通关就可以出现暗黑ラン等。

（纱迦：这是一款类似《任天堂全明星大乱斗》的游戏，KONAMI的明星其实不比任天堂差多少，但两款游戏的内涵可就差得远了。）

GBA 马克思·佩恩

BUG技

这款游戏难度之高令玩家叫苦不迭，不过多边形倒是发现了游戏中的一个BUG，可以让大家稍感轻松。

如果玩家在某个房间发现了大量的PAINKILLER，拿取之后马上想办法死掉（撞墙、吞弹、咬舌……），然后选择CONTINUE，之后就会发现已经拿取的PAIN－KILLER还在身上，而房间里的PAINKILLER还可以拿取，并且子弹数并没有减少，已经杀死的敌人仍然躺在那里挺尸……反复几次的话就发了，不过上限只有8个。

（纱迦：多边形对此游戏表示惊讶。）

PS2 太鼓的达人 火热的动画祭

隐藏难度

满足以下条件就可以打出隐藏难度おにコース：

1.将アーケードモード的かんたん、ふつう、むずかしい3种难度各通关过一次；

2.总游戏时间超过3小时。

隐藏曲目

将アーケードモード（难度要在ふつうコース以上）通关5次，就会出现惟一的一首隐藏曲目，之后通过这首曲子就可以任意使用了。这首曲子就是上一代就有的《和太鼓战队ドンレンジャー》。

隐藏音色

スケバン：游戏时间超过1小时。

しゅりけん：完成アーケードモード且此轮游戏打过的曲目中有《遥か彼方》（《火影忍者》主题歌）。

イビキ：完成アーケードモード且此轮游戏打过的曲目中有《天才バカボン》。

太鼓ぱら：完成アーケードモード且此轮游戏打过的曲目中有《ムーンライト传说》（《美少女战士》主题歌）。

超おなら：完成アーケードモード且此轮游戏打过的曲目中有《だまって俺についてこい》（《这里是葛饰区龟有公园前派出所》主题歌）。

がんこオヤジ：完成アーケードモード且此轮游戏打过的曲目中有《ドラえもん》（《机器猫》主题歌）。

おなら：完成3种难度的サバイバルモード。

クイズ：完成かんたん难度的サバイバルランダムコース。

あかちゃん：完成ふつう难度的サバイバルランダムコース。

ゼビウス：完成むずかしい难度的サバイバルランダムコース。

（纱迦：以动画歌曲为点子本是一大卖点，但这一次的隐藏歌曲未免也太少了。）

PS2 荒野兵器 Alter Code:F

100级速成法

上期"研究中心"里提到的利用魔兽のタマゴ和スーパーグロウアップル的练级方法非常好用，但是这两个方法的缺点在于我方等级要高。等级低的话，打不过魔兽のタマゴ，对スーパーグロウアップル的攻击力也很低，现在为大家介绍一个更好的方法。

在最终迷宫中和パーフェクト アルハザード战斗时，如果打掉他身边的1组小虫（1组3只），他一定会用魔法令其复活，而且次数无限。打死1只小虫可以获得1500点经验值，100只就是15万了！如果乘以9.9倍的最大倍率，150万经验值唾手可得！

小虫有两组，一组是魔法攻击无效，一组是物理攻击无效。让赛西莉娅多强化一下己方成员，之后再用魔法将其永续化，就很简单了。赛西莉娅的MP不够用时，就用"爱的女神"来补一下。一个多小时后，获得的经验值就相当可观了。

逆刃刀

（纱迦：此法简单可行，果然好用！）

NGC 马里奥赛车 双重冲击！

隐藏角色

キノピオ·キノピコ：以第1名完成100cc的スペシャルカップ。

ボスパックン·キングテレサ：以第1名完成スターカップ的ミラーモード。

隐藏赛车

キューティーフラワー：以第1名完成50cc的フラワーカップ。

グリーンファイアー：以第1名完成50cc的キノコカップ。

パタパタウイング：以第1名完成50cc的スターカップ。

マグナムカート：以第1名完成50cc的スペシャルカップ。

ガラガラカート：以第1名完成100cc的キノコカップ。

ワルイージバギー：以第1名完成100cc的フラワーカップ。

ピオピオカート：以第1名完成100cc的スペシャルカップ。

キャサリンターボ：以第1名完成150cc的フラワーカップ。

タルボッボ：以第1名完成150cc的スターカップ。

ピコピコカート：以第1名完成キノコカップ的ミラーモード。

フラワードッカン：以第1名完成スターカップ的ミラーモード。

ゴーストドッカン：以第1名完成スペシャルカップ的ミラーモード。

スーパーパレードカー：以第1名完成オールカップツアー的ミラーモード。

（纱迦：这条秘技稍微来得晚了点儿，不过想必过年买回去玩的NGC玩家也不在少数。）

NGC 霸天开拓史

最强MAGNUS入手法

カラス：从土之地回来后，フェルカド馆顶楼原本有人挡住的楼梯可以上去，在之前飞空艇离开的地方可以找到宝箱。

シエラ：完成冰之城中层左边房间全动物收集的事件。

ギバリ：终盘时从花之街宫殿右下房间的女性取得秘密的MAGNUS后交给在渔村ナシラ的一个酒客。

リュード：完成系谱事件。

サヴィナ：在空中山脉打倒ジャコモ之前把牛猪的优格交给花之街宫殿。打倒ジャコモ后与左边门口的士兵讲话可以拿到。

ミズチ：完成幻影都市大公邸博物馆事件并放上四件古董。

逆刃刀

（纱迦：游戏还是挺不错的，NGC玩家可以考虑入手。）

本土化就是要融合中国文化

——独家专访iQue神游公司公关部经理尤以丁先生

文：多边形

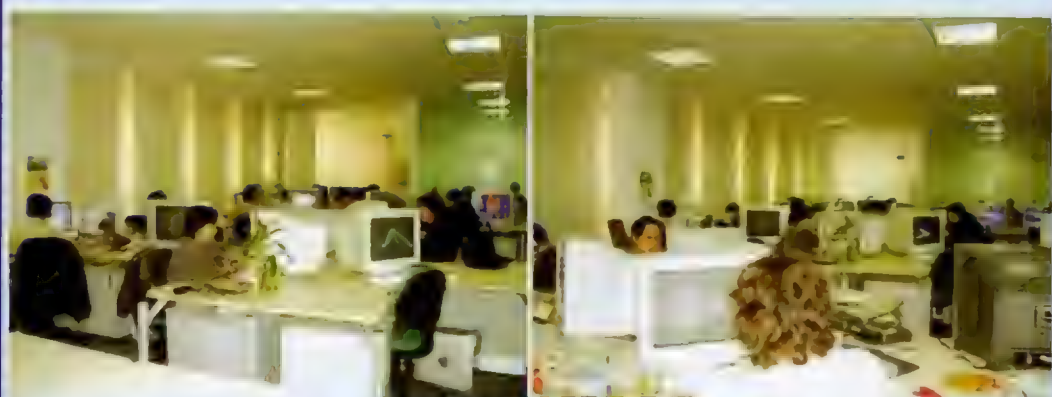




自本刊开办"神游天下"这个栏目以来，收到了很多读者的意见和建议，说明大家对这台国产化的主机是非常关注的。除了很多读者提出的建设性意见外，更多的读者提出了很多他们关心的问题，就这些问题，我们采访了神游公司的公关部经理尤以丁先生。（以下采访略作整理）

1. 尤先生您好，我们是《游戏机实用技术》杂志的记者，今天将就读者关心的有关神游机的问题对您进行一下采访。

答：你好，很高兴接受你们的采访，同时也感谢贵刊对神游机的关注与支持。


▲神游公司的工作人员正在紧张地忙碌着

2. 请问目前这些游戏的汉化者是谁？能否给个详细的自我介绍。

答：首先请允许我澄清一个事实：iQue神游对引进游戏的工作并不仅仅是一个简单的汉化，而是融合中国文化，根据中国消费者的文化背景、价值取向、消费需求以及中国的家庭条件，进行游戏的本土化工作，这就是为什么iQue神游拥有游戏的原始著作权，而不是改编权的原因。游戏的本土化工作非常重要，所谓汉化只是其中的一部分。我们的游戏本土化团队主要由公司的游戏工程部组成，他们当中人才济济，不仅具有丰富的游戏开发经验，还在日语、英语方面有较强的能力。

3. 本土化工作是从什么时候开始的？将这些游戏本土化有何感想？

答：神游游戏的本土化工作应该是从去年年底开始的，整个团队为能够参与这些巨作的本土化工作感到自豪，并且深深体会到：无论游戏的经典性多么强，无论它的内容多么精彩，如果要争取更多的游戏玩家，本土化的质量十分关键。产品开发是中国电子游戏产业的弱项，提高产品开发能力已成为业内强烈呼声。然而在全球化的今天，完全依靠一个企业的力量全面开发游戏新产品在中国已经既无可能，也无必要。其实，培育中国电子游戏的自主开发能力有多种途径，对引进的游戏进行全面的本土化就不失为一种脚踏实地的开端。

4. 游戏的译名是如何决定的？

答：游戏的译名原则是：中国人容易接受，在音节上琅琅上口，尽量体现角色个性。关于游戏的译名，由我们结合原日文名，英文名和中国玩家习惯综合考虑决定。部分经典游戏，如《塞尔达传说》、《神游马力欧》中的最后译名甚至与任天堂的原创人员共同探讨决定，其中包括宫本茂先生本人。

5.《星际火狐》及《水上摩托》的中文配音非常的棒，可以介绍一下配音演员的情况吗？

答：为了使游戏达到完美，我们在配音工作上的确下了不少功夫，聘请的配音演员个个实力不俗。比如说，《星际火狐》中为安德鲁、比尔等角色配音的演员是赵铭，他曾为《第一次亲密接触》中的陈小春（饰痞子蔡）、《倚天屠龙记》中的苏有朋（饰张无忌）等著名影星配音；为安德罗斯、佛克、蓝博帝等角色配音的演员名叫沈磊，他曾为《河东狮吼》、《大明王朝》、《倚天屠龙记》等影视作品配音；为皮伯将军、派比兔等角色配音的是卢雄飞，他的主要配音作品有《魔鬼拍档》和《印度往事》，他还曾在福克斯卡通大片《冰河世纪》中为犀牛卡尔配音；为凯特、史利比蛙和里昂等角色配音的是著名动画配音演员吕佩玉，她的配音角色有：动画片《名侦探柯南》中的小兰、动画片《樱桃小丸子》小丸子妈妈、动画片《蜡笔小新》中的小新妈妈等，她还曾担纲《哈里·波特》的配音工作。

6.《星际火狐》的中文配音量应该最多的，花了不少的时间的吧？另外我们发现连游戏中的一些物体的贴图上的文字都汉化，真是非常的细心啊，试问实现这样的细致的汉化是否也具有相当高的难度？

答：的确花费了很多时间，为了提高声音在游戏中的效果和质量，前后有四次较大修改。我们花费了很多精力在场景贴图上。对我们来说，这项工作有一定难度，但更重要的是细心。

7. 目前正在准备哪些游戏的本土化工作？

答：已经完成或即将完成本土化的产品包括《马力欧卡丁车》、《塞尔达传说：魔力面具》等经典游戏，它们将于近期与消费者见面。


▶工作人员正在测试《马力欧卡丁车》

虽然在采访过程中，还有一些读者关注的诸如"神游机何时在全国范围内销售"、"神游盒何时发售"等问题因为某些原因不便透露，但是还是可以看出iQue神游公司对国内市场的重视程度。另外，在他们提供的照片中，我们还看到了多款正在汉化中的大作，相信这些经典的大作很快就会与读者及玩家见面。"神游天下"栏目将会在第一时间为您带来最新鲜火热的神游新闻。（注：截稿前最新消息，《马力欧卡丁车》已经上市，各位神游机玩家可以在附近的神游加油站购买下载。）











文：多边形



神游机	水上摩托	iQue	RAC
	水上摩托	2003年11月	中国大陆版
	1人	[illegible]	[illegible]
	中文语音、中文字幕		推荐玩家年龄：全年龄

游戏操作	
小摇杆	方向控制
A键	加速、确认
B键	减速、取消
C键	改变视角
Z键	加速

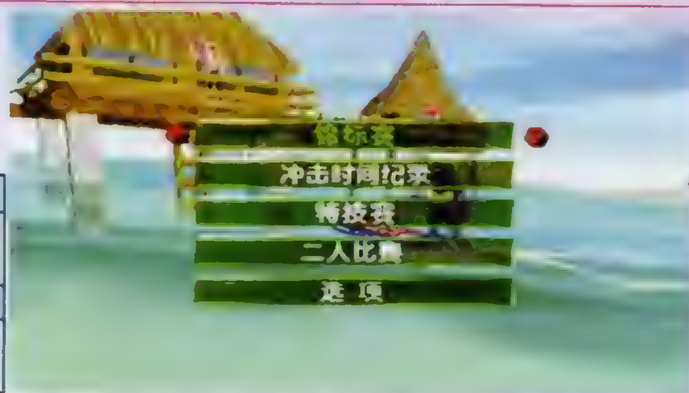


《水上摩托》是当年N64发售时首发的几款软件之一，当时作为一款用来展示N64强大机能的游戏，“水”自然是游戏中的主角，以当时的眼光来看，几乎无出其右者。而神游机发售的时候，这款完全移植自N64版的同名作品又当仁不让地做起了先锋。并且神游公司对这款软件极为重视，不但对游戏进行了完全地汉化，连语音部分都请专业人员做了配音，令游戏的上手度和亲切度大幅增加，是所有神游玩家绝对不可错过的一款大作！

比赛类型

游戏中一共有4种比赛类型

锦标赛	使用选定赛艇在各个赛道与电脑对手进行对战。
冲击时间记录	挑战每个赛道的单圈和全程的时间记录，向最速冲击。
特技赛	利用场地中各种道具进行特技表演，挑战最高分。
二人比赛	和好友一起进行分屏对战。（注：需要连接共游盒和手柄）



赛艇选择

选定了比赛类型之后就要选择比赛中使用的赛艇了，游戏中一共提供了4种赛艇，每个赛艇的性能略有差别。（以下赛艇以赛手姓名命名）

R.HAYAMI	这是游戏中性能最平均的一艘赛艇，既没有明显的缺点也没有明显的优点。适合初学者。
A.STEWART	这是游戏中速度最快的一艘赛艇，但是由于重量轻，所以很容易因为其他对手的碰撞而失去速度，同时拥有加速力低的弱点。适合中级者。
M.JETER	这是游戏中加速力最好的一艘赛艇，即使偶尔发生碰撞也可以在很短时间内将速度提升起来，弱点是操纵性较僵硬。适合中级者。
D.MARINER	这是游戏中稳定性最好的一艘赛艇，一般对手与他相撞只有吃亏的份，但是使用起来难度较大。适合上级者。

另外，除了游戏中默认的性能之外，玩家还可以对以下3种性能进行微调。

操纵性	若将操纵性调整为“轻的”，则使摩托艇的操作更加灵活；“重的”则使操作变得僵硬。
发动机	若将发动机调整为“冲刺”，则使发动机的加速力增加；“全速”则使发动机的最高速度增加。
贴水性	若将贴水性调整为“弱”，则使摩托艇重量减轻；“强”则使摩托艇重量加重。

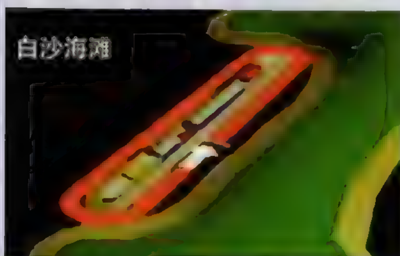


以上性能调整的作用主要是针对玩家使用的角色的弱点进行补偿，另外还可以针对不同赛道特性进行调整。例如在弯道较少直线较多的赛道，便可以将操作性调整为“重的”，发动机调整为“全速”，贴水性调整为“弱”，这样可以让赛艇的速度达到最高；而如果遇上弯道多风浪大的赛道，则需要将操作性调整为“轻的”，发动机调整为“冲刺”，贴水性调整为“强”，这样可以让赛艇在弯道和风浪中保持稳定的速度前进。而具体调整程度则需要玩家自行掌握。

赛道详解

比赛过程十分简单，除了尽力超越对手之外，还要绕过浮在水面的“冰激凌”（泰坦语），红色的需要从右边绕过，黄色的需要从左边绕过。每成功绕过一个便会增加一级马力，一共有五级马力，如果错过一个则马力降到最低。游戏中只允许五次犯错机会，超过就会被强制退出比赛。

游戏中收录了多条风景各异的赛道，下面就对其中最具特色的5条赛道进行简单介绍。


白沙海滩

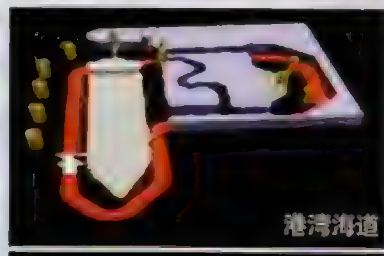



海上堡垒

白沙海滩：游戏中赛道难度最低的一条赛道，整条赛道就是简单的两条直线加两个180度弯道的环形赛道。不过也正是由于这个原因，在这个赛道上比赛的速度是最高的。而且赛道上基本没有什么障碍物，在难度较高的比赛中，如果一旦被对手超越的话，反超越将成为一件非常困难的事情。

迷雾湖：游戏中最“扑朔迷离”的一条赛道，赛道结构虽然简单，但是由于充满了迷雾的原因，经常由于看不清前方赛道的情况而不明不白地撞上障碍物导致“落水狗”事件。（笑）在难度较高的比赛中，常常“一失足成千古恨”。

海上堡垒：这条赛道的难度在于比赛过程中的风浪极大，使得赛艇的操作极为困难，在比赛中速度不是决定胜负的因素，控制好赛艇的稳定才是致胜的关键。在赛道中段还有一处闸门，会随机打开，千万要抓住这稍纵即逝的机会来赶超对手。另外要注意利用赛道中可供跳跃的地方。


港湾海道

港湾海盗：这是一条在海港中进行竞速的赛道。赛道十分狭窄，所以速度感最强，比赛起来紧张感倍增。同“海上堡垒”一样，这里的风浪也是相当大的，不过进入到海港内就十分平静了。在赛道中段同样有一道随机开闭的闸门，进入后虽然可以抄近路，但是这条道路狭窄且弯道复杂，如果不是对自己的驾驶技术极有信心的话还是不建议利用。


南方小岛

南方小岛：游戏中长度最长的一条赛道。赛道中视野开阔，风景美丽，跑起来让人心旷神怡。赛道结构看起来十分简单，但是可以用来抄近道的地方却很多，不过随着比赛时间的流逝，赛道水位会出现落潮现象，这些可以利用的地点也会发生改变，例如一些跳台在落潮前可以利用，而落潮后就不行了；而某些木板下过道可以在落潮后通过。这些都是在比赛中需要留意的地方。

传球

WE专页 Vol.10

文：★完全实况★ mjvc

通过传球撕破对手的防线是现实足球的基调，作为当今最真实的足球游戏，传递配合的重要性在"《WE》系列"中都显得极为重要，因此可以说只有丰富自己的传球套路，才能成为球场上的真正主宰。

传球的要点概论

在《WE7》中，传球的操作方法很多，效果也不尽相同。总的来说，传球大致可分为：自动型、半自动型和手控型3种。

★自动型：力量，方向和接应球员都由电脑AI强制决定的传球方式。优点是皮球落点准确，缺点是在个别情况下，传球的方向不合理。其实在《WE7》中，我们已经可以对自动型传球进行小幅度的变向，这就使得传球的自由度更大了！

★半自动型：力量，方向和接应球员由玩家决定的传球方式。可根据自己的手感选用相应的操作方法。

★手控型：无论力量和方向都完全由玩家自行决定的传球方式。优点：可自行决定皮球的落点，随心所欲；缺点：对操作的技巧要求较高。

二：影响传球质量的几个因素：

1.能力值：短（长）传精度，短（长）传速度，逆足精度（用惯用脚传球，无论精度，速度都比逆足好不少。尤其在下底传中时，用逆足精度不高的球员逆足传球，质量更往往令人不敢恭维，向看台观众传球犹如家常便饭！）

2.状态：状态对球员的传球精度和速度都有十分明显的影响，详情可参照2003年11A的《状态对能力值的影响》表格。

3.球场的当时形势：传球的准确度，速度会随着传球者的运动状态（非跑动和跑动中的传球质量会很不一样）、球场上防守球员当时对传球手施加的压力强弱而改变。所以说，我们应该在还未受到防守球员的紧逼或摆脱时，就要果断传球给处于空当的己方球员，这其实也是有效传球的最基本的时机要求。另外需要留意的是，要传出更高质量的传球，我们要注意接球者的方向是否和传球者出脚起球的方向保持一致这个细节。

三：操作方法及其效果明细：

★普通操作方法：×（1：短传，2：球员接高空球时按此键会进行头球摆渡），△（身后球），○（蓄力型长传），R3（传地面球，先控制摇杆摆动方向决定传球方向，后按下摇杆的时间长短决定传球力量），L3（可在按键设置的选项中调用，效果和L1+R3完全一样）

★复合键操作：L1+×（附加了传球者在传出皮球后自动向前走位的效果，传出的皮球和普通操作的效果一样）

L1+△（挑传离地的身后球）

L1+○（高空球，可传距离很远）/○○（快速的半高球）/○○○（快速的贴地球）。这里附加L1的作用是传出离敌方球门最近且处于空当的完全自动导向型传球，力量槽的显示会被屏蔽。

L1+R3（传高空球，按下摇杆的时间长短决定传球力量，面向方向决定传球方向）

★下底传中的操作方法：在《WE7》中，下底传中的操作方法更是十分多样，细致到每种的操作方法都有其自身的优缺点和玩家适应群体。为此，笔者将下底传中和长传模式结合起来一道深入分析，好让不同类型的玩家都能找到最适合自己的操作方法。

默认下底传中的操作方法：○（向己方球员传高空球，多为向小禁区中间附近传）/○○（多为向位于前门柱的己方球员传半高球）/○○○（向小禁区传快速的地滚球）

★长传的操作模式透解：在比赛开始前或比赛途中按暂停键调出的菜单，选中キーコンフィグレーション（按键设置）→ロングパスモード即可选择共5种类型的长传操作模式，它们的差异主要体现在距离敌方底线30米区域内的传球，意即上文提到的下底传中。

TYPE1：默认的操作模式。普通长传为蓄力型半自动型传球，接应球员由电脑决定，并且传球力量会自动微调；在距离敌方底线30米至其大禁区顶延长线区域内，按○键会强制发动自动导向的蓄力半自动型传球，在敌方大禁区顶延长线至其底线区域内则为自动传中。

TYPE2：普通长传为向传球者正面方向的己方球员传球，传球力量不会自动微调；在距离敌方底线30米至其大禁区顶延长线区域内，按○键会强制发动自动导向的蓄力半自动型传球，在敌方大禁区顶延长线至其底线区域内则为自动传中。

TYPE3：和TYPE1效果基本一样的模式，区别只体现在距离敌方底线30米至其大禁区顶延长线区域内的传球不会被强制为自动传中。

TYPE4：普通长传为蓄力型半自动型传球，接应球员由电脑决定，并且传球力量会自动微调；在任何区域都能使用方向键+○进行手控方向的蓄力传中。此长传模式可用L1+○自动传中，力量槽的显示因此会被屏蔽。

力量槽：传前门柱附近位置用一半左右力量，传后门柱附近位置则用3/5左右的力量。

方向键上：转身直接用脚弓搓球，传出速度较慢，内旋较少的球。

方向键下：转身脚背拉球，利用大幅度摆动腰部增加对皮球的压力，从而传出速度较快，内旋较强的球。

左或右（注意：在左路传球按右键，反之则然）：转身脚背拉球，利用大幅度摆动腰部从而传出速度很快，内旋很强的球。

TYPE5：普通长传为向传球者正前方向的己方球员传球，传球力量不会自动微调。在任何区域都能使用方向键+○进行手控方向的蓄力传中，具体情况和TYPE4一样。此长传模式同样可用L1+○自动传中。

四：实战应用篇：

★单按○键长传的应用范例：

1：意大利对皇马！看图可知，意大利后卫莱罗塔列刚接传球胸部停球，而他们的前锋正隐藏在皇马球员的身后……

2：长传模式使用TYPE1，按○键，1/2力量槽传出高空球！此时皇马球员居然还全然不知其防守出现巨大漏洞，他们的注意力还集中在莱罗塔列身上！

3：使用TYPE1模式长传的一个好处是，就算力量槽控制得不是太好，但电脑还是会将力度稍稍微调从而减少误差的。在《WE7》中，我们更应该好好利用这点，尤其在这种角度和距离下长传，落点都是比较容易掌握准确的！虽然有皇马球员在因扎吉身后压迫防守，但皮球刚好落到其制高点上，所以还是轻松地头球攻门！

4：由于射门距离近，并且为弹地球，卡斯利亚西虽倒地扑救，但仍无法挽回败局。

★连打○键长传的应用范例：

1：费戈突破后，见劳尔已突进曼联禁区，便立刻下底传中。由于劳尔前方没防守球员，并且其处于前门柱，于是连按两次○键，传出半高球。

2：皮球落点恰倒好处！劳尔顺势用脚弓停球。

3：在经过一连串的调整后，突然左脚外脚背弹射！

4：霍华德虽已完全封堵前门柱漏洞，并且基恩也拍马赶到起脚拦截，但无奈皮球向后门柱飞去，他们也只能目送皮球进网了。

★连打○键长传的应用范例：

1：尤文图斯中路防守固若金汤，笔者只能从边路寻找突破口了。于是按△传身后球给边路高速插上的卡洛斯。

2：见防守球员将注意力放在卡洛斯身上，劳尔也已深入对方的禁区腹地没人看管，笔者便立刻连按三次○键传出快速的地面传中球！

3：由于卡洛斯传球速度数值极高，加上用此操作方法更使皮球的速度徒然增加！皮球顺利地"溜"到劳尔脚下。

4：以劳尔在射门方面的灵气，即使是这种电光火石般的机会也是绝对不会错过的。

5：无论在多困难的环境下，都能冷静地完成射门，这便是劳尔最厉害的武器。

★自动导向长传的应用范例：

1：笔者自认为的一个很漂亮的进球！漂亮的并非射门，而是那一脚超远程的导弹式传球。红色箭头所示，可以看到克雷斯波处于一个十分有利的位置。

2：在《WE7》中，攻防转换的速度很快，所以经常都会出现远方有己方进攻球员没人防守的情况，而问题是我们要怎样把握好这种稍瞬即逝的机会。笔者在这里使用了L1+○○○的操作方法传出皮球，可见传球球员卡纳瓦罗转身大力斜传出皮球。

3：因为使用了辅助键L1，所以一切的事情，包括传球的方向，力量的控制，接应球员的跑位都交给电脑自动完成了。皮球也向着电脑AI认为的离敌方球门最近且处于空当的球员飞去！

4：不得不绝赞这种高效实用的操作方法！可见就算是卡纳瓦罗这种传球精度并不高的球员传这种超长距离的传球都能十分精确落到接应球员身上！从这里大家可知道使用辅助键L1进行长传是多么厉害的吧，而我们需要做的，仅仅是看清楚球场的形势果断出脚传球。

5：剩下的事情相信也不用多说了，一脚漂亮的远射结束战斗！

自由谈

过年啦！胜负师代表"自由谈"给大家拜个年，希望各位能在新的一年里继续支持这个栏目。

去年合刊自由谈中SORA的一篇《PS2游戏主题歌随评》给大家留下了很深的印象，而SORA的好友"全能的调停者"对于游戏音乐也有独到的见解，且看他如何评述2003年的游戏歌曲。后一篇雪藏已久的关于《GTA》的文章出自RAIN之手，他的文章知识性、资料性强，在《游戏·人》上也有过突出的表现。两篇"自由谈"一篇轻快、一篇严谨，希望这样的搭配大家会喜欢。

久远的音色——2003游戏主题歌小结

文：太阳黑子工作室 全能的调停者

随着游戏平台的日新月异，游戏的表现手法也在逐渐发生变化，近年来越来越多的厂商都倾向于在自己的作品中加入一两首主题歌，因为这不仅是表现游戏音乐最直接的方法之一，对于宣传推广游戏也起着推波助澜的作用。年末将至，回顾2003年，我们不难发现其实本年度优秀的游戏主题歌在数量上还是比较让人满意的，下面就让我来为大家做个小小的总结。

先说说《FF》吧！自从植松伸夫邀请王菲为《FF Ⅷ》演唱主题歌以来，主题歌在"《FF》系列"中的地位似乎越来越举足轻重了。SQUARE（当然现在已经是SE了……）在主题歌的打造上向来都是不遗余力的，在相关歌手的选择上也自有其独到之处。今年噼里啪啦一口气发售了《FFTA》、《FF X-2》、《FFCC》三款《FF》新作，为它们献声的歌手分别是ZONE、幸田来未和yae。



▲四人少女组合ZONE以及与她们相关的游戏。

日本游戏史上惟一一个百万级的S·RPG《FFT》把续作的平台选在GBA上，无形中暗示了其用户层的低龄化，而原SQUARE选择在少男少女中人气度满点的ZONE来为《FFTA》演唱主题歌《白花》则正是恰到好处！ZONE是一个由4个年仅十四五岁的少女MAIKO、TAKAYO、MIZUHO和MIYU组成于2001年初的少女乐队，因为同时具有偶像的外貌与乐队的实力，在日本被人称作为"BANDOL"（BAND+IDOL）。《白花》，温馨中夹杂着一股淡淡的忧伤，在ZONE清澈的嗓音渲染下，纯洁得就如入冬后下的第一场雪。每次听《白花》，我的脑海中都会浮现出这样的一幕：安静的街道，黯淡的街灯，漫天飞舞的雪花，一前一后漫步的恋人，雪地上深深的脚印……很唯美的一幅画面。而2月14日发售的《FFTA》的故事正好也是开始于冬日一条普通的街道之上，与《白花》所描绘的画面不谋而合。白色的花朵，白色的《FFTA》，带给了我们一个令人心动的白色情人节。

虽然很多人对没有植松伸夫参与的《FF X-2》的音乐多少有点失望，但是游戏的主题歌《Real Emotion》和插曲《千の言叶》（千言万语）在玩家中的口碑还是值得称道的。不过说实话，我对《Real Emotion》的第一印象并不是太好，倒不是因为它不好听，只是我觉得像《FF》这种拥有深邃世界观的游戏采用《Real Emotion》这样的快歌来做主题歌多少显得有点轻浮（其实最主要的还是因为它破坏了尤娜在我心目中的形象）。3月13号刚入手《FF X-2》，当我兴奋地把游戏放入PS2的光驱中时，看到的却是在舞台上搔手弄姿又蹦又跳唱着《Real Emotion》的



尤娜……当即石化，我想这回完了，《FF X》中拯救斯皮拉的那个坚强温柔贤良淑德把所有问题都自己扛的大召唤师已经一去不复返了。正当我准备对着电视屏幕挥手说"さらば、ユウナ样"的时候，忽然发现自己犯了一个先入为主的错误。其实，我们不该用衡量《FF》正统作主题歌的标准来衡量《Real Emotion》。作为《FF X》外传性质的作品，《FF X-2》的世界观远没有《FF X》来得严肃，所以其主题歌的发挥余地相对来说也要更广一些。于是便开始重新对《Real Emotion》作再认识。摆正心态后，我突然发现其实这首歌还是挺有资格作为《FF X-2》主题歌的（自己874自己100遍）。幸田来未的嗓音沙哑性感而富有感染力，再加上歌曲具有很强的节奏感，很容易就能调动起玩家的情绪。我想，再怎么不玩游戏的年轻人经过游戏店看到"《FF X-2》的开场动画+《Real Emotion》"这样的无敌组合也都会为之驻足吧。也许，这便是原SQUARE选择《Real Emotion》作为《FF X-2》开场歌曲的原因，也即是我在上面所提到的它作为《FF X-2》主题歌的"资格"吧！与《Real Emotion》相比，《千言万语》的受争议程度要少得多。歌曲高潮部分幸田来未那声嘶力竭地呐喊与《FF X-2》编剧鸟山求先生亲自为游戏所写的歌词相得益彰，赚取玩家眼泪的同时又让《千言万语》成为了大家心目中的又一个经典。《Real Emotion》和《千言万语》，一首热情洋溢，一首柔情似水，如果说前者将玩家带入了《FF X-2》那精彩纷呈的世界，那么后者则带给了玩家在深入剧情后的那份深深的感动！

《FFCC》，这款由河津秋敏开发的《FF》外传作品我想说它是《FF》史上最为怪异的一作也不为过，而由yae演唱的主题歌《カゼノネ》（风之音）也同样另类。yae本名藤本八惠，是一名多才多艺的女艺人，她的音乐不拘泥于流行的框架，听后多让人心旷神怡。负责《FF XI》作曲的三位音乐人中惟一的女性冈谷久美为《FFCC》操刀的音乐在幽闲中带着强烈的民族气息，从总体上说很让人满意（虽然很多曲子都明显带有《FF XI》的影子）。但是这首《风之音》的素质却只能说不过不失，虽然以yae那空灵的声线来演绎这首歌曲可谓信手拈来，但是歌曲的旋律实在缺乏一种让人一见倾心的魅力，加上NGC市场低迷，《风之音》的受宠范围极其有限。



今年最红的动作游戏是什么？Of course"353"！"《真·三国无双》系列"发展到3代，俨然已经从前作的商场黑马扶摇直上为一线大作了，而其主题歌的担当者也选择了不负大作之名的日本女歌手小柳由纪！素有"铁肺歌姬"之称的小柳由纪曾经是日本乐坛"全盘西化"的代表人物，其刚劲浑厚的声线中很明显地带有黑人音乐独有的骚灵。"353"主题歌《Cross Colors》的作曲与《Real Emotion》是同一人——日本著名音乐人原一博先生，而《cross colors》也符合原先生一贯的曲风——朗朗上口、富有激情。自称"35饭"的小柳由纪根据自己对"35系列"的理解，将硝烟弥漫的战场上男儿追逐自己梦想的心情表达得颇为到位。综观"35系列"的主题歌，如果说电子的Move带了我们激情四射的《Can't quit this》，灵秀的一青窈带给了我们细腻婉约的《生路》，那么小柳由纪的这首《Cross Colors》则带给了我们无限豪迈！



"《传说》系列"的主题歌历来都没有让人失望过，这次《仙乐传说》的主题歌《Starry Heavens》也同样如此。在《仙乐》的主题歌尚未确定前，我曾一度猜测这次主题歌会不会由爱内里菜或上原あずみ来演唱，因为自《TOD》以后"《传说》系列"的主题歌一直都是由GIZA STUDIO旗下的艺人来担当的，而从人气度而言，这两位女艺人都可以说是不二之选。但没想到这次NAMCO竟然将主题歌的负责权交给了AVEX TRACKS，而艺人选择的是去年才在日本刚刚崛起的新兴乐队Day after tomorrow！成员包括由主唱misono、吉他手北野正人及键盘手铃木大辅，而它们的编曲正是鼎鼎大名的前Every little thing成员五十岚充。这首《starry heavens》充分发挥了misono那如冰山冽泉般清澈声线的优势，配上简洁明快的旋律，很快就紧紧抓住了玩家的心。惟一不足的一点就是个人觉得在耐听程度上《Starry Heavens》比起"《传说》系列"以前的主题歌来说还是要稍逊一筹，这也可以说是商业化的AVEX旗下很多歌曲的通病了。传闻明年PS2上还会有《传说》的最新作登场，届时不知道NAMCO还会不会继续把主题歌的负责权交给GIZA。出于个人感情和喜好，我衷心希望如此，毕竟GIZA旗下有实力的艺人众多，而AVEX也太过于商业化了；但是对于现在在日本日子过得并不顺畅的NAMCO来说，深谙炒作之道的AVEX也许才是它最好的选择吧，毕竟财大气粗的AVEX在广告效应上不是GIZA那种"小作坊"可以


▲Day after tomorrow的三位成员。

比拟的。

再来看看《ROCKMAN X7》吧。爱内里菜在日本素有"翻版浜崎步"之称，但是我却觉得爱内的嗓音比起现在的ayu来说要来的更为真实些。爱内本人也较具有可塑性，不管是歌斯底里的《N A V Y BLUE》、小鸟依人的《Pink baby's breath》，还是地球人都知道的柯南那首《I can't stop my love for you》她都能诠释得恰到好处。但是《ROCKMAN X7》这首《CODE：CRUSH》却实在不能算上作，歌曲本身没什么过人之处，原本应该作为重点的高潮部分更是平淡得一塌糊涂，再加上片头动画做得也不咋的，估计很多玩家玩这个游戏的时候都是按START键直接跳过片头的……

TECMO今年发售的游戏中有主题歌的就有3款！它们分别是《DOAX》、《怪物农场4》和《零 红蝶》。《怪物农场4》由于游戏本身和由原"早安少女"队长级人物市井纱耶香演唱的主题歌《4U ひたすら》都只能说素质平平，在此不再浪费笔墨。下面说说《红蝶》和《DOAX》。TECMO这次对《红蝶》的重视程度明显要高于前作，除了铺天盖地的广告轰炸外，还特意邀请了PONY CANYON旗下的女歌手天野月子来为其演唱主题歌《蝶》。天野月子的音乐凭借着其独特的世界观与乐感赢得了大批核心FANS，《菩提树》、《人形》、《鲛》……光听这些歌名就不难判断天野是位非常诡异的女歌手，由她来为灰暗晦涩的《红蝶》演绎主题歌充分证明了TECMO的独具慧眼。平心而论，《蝶》的调子很一般，至少说不上好听，但是配合游戏来欣赏的话却别有滋味。在《红蝶》第一个结局中，天仓零亲手杀死了自己的孪生姐姐茧完成了红贽祭，天野月子的歌声缓缓响起，衬托着零的恸哭，显露出一种无以伦比的凄婉之美。与《红蝶》的量身定做不同，《DOAX》的主题歌奉行了"拿来主义"，直接采用了"北欧歌姬"MEJA96年那首脍炙人口的《How crazy are you》，效果倒也十分理想。MIJA不仅在欧美红透半边天，在日本也具有很高的知名度，而这首《How crazy are you》正是其当年杀入日本乐坛的敲门砖。一群"扒了蹦"的少女随着M E J A 那活力四射的歌声摆出各种劲辣POSE，这绝对是吸引眼球的东西啊！真的不得不向"脱裤魔"脱帽，它又一次为我们创造了一个口水、汗水、鼻血横飞的时代！

2003年度优秀的游戏主题歌还有很多很多，象MISIA为《星海3》演唱的主题歌《忘却如何飞翔的小鸟》、SANA为《ZOE2》演唱的主题歌《BEYOND THE BOUNDS》等在年初的时候SORA已经做过详细的点评在此我就不在赘述；其他一些游戏如《R-TYPE FINAL》、《混沌军势》、《寂静岭3》等在主题歌上也都有着不错的表现，但是由于篇幅关系不得不就此打住了。明年的游戏界大作如云，《FF XII》、《王国之心2》、《MGS3》、《战国无双》……光听名字就已经让人兴奋不已了，相信它们的主题歌也同样不会令人失望。让我们一起期待，期待那美妙的旋律撞击完璧的游戏性所迸发出的久远的音色……

GTA——来自苏格兰的暴力神话

文：RAIN

2002年底，一款叫做《GTA：罪恶都市》的游戏在北美所向披靡，与独占该游戏的PS2主机一道疯狂热卖，将其他两款主机远远地抛在身后。在这个主机大战最重要的一个圣诞商季里，《罪恶都市》为PS2的辉煌胜利立下了汗马功劳。2002至2003年间，电子游戏产业赫然就是《GTA》的天下。2003年E3展前，SCE的发表会上盛况空前：《GTA3》+《罪恶都市》销量1700万套、PS2北美总销量2221万台……SONY的新一代主机创造了新的奇迹。而这一次巩固PS2霸主地位的不再是《最终幻想》。E3展上，《MGS3》预告片对《罪恶都市》的小小玩笑让人们不禁莞尔，同时也不得不感叹这个北美黑势力的巨大影响力。10月底，意气风发的Take－Two首席执行官Cindi Buckwalter在纽约"第20届年度技术研讨会"上骄傲的宣称"《GTA》系列"销量已经突破4500万套，并满怀信心地表示"《GTA》续作将会创造新的奇迹"。不过真正开创这一奇迹的并不是Take－Two或者Rockstar，而是苏格兰一家"没有任何意思"的业余制作公司。

电脑装配工的故事

作为苏格兰第四大城市，邓迪（Dundee）坐落于泰伊河北岸，这里是不列颠群岛气候最温和的地方，也是官方公布全苏格兰天气最晴朗的地方。在邓迪周边是全苏格兰景色最宜人的风景区。这个风景优美的地方主流产业却不是旅游业，事实上，在这个仅有14万人口的小城市里拥有着一大批的游戏制作公司。邓迪的电玩产业在苏格兰乃至全英国都有极大影响力，除了众多的游戏制作室外，当地的亚伯堤大学和邓迪大学每年都在往世界各地输送优秀的专业游戏制作人。这个英国小城市为什么，或者说凭什么成为电玩产业重镇呢？原因就是这里诞生了一个创造了当今电子游戏产业新奇迹的传奇制作人——戴维·琼斯（David Jones）。

80年代，（指20世纪，下同）英国的Sinclair公司推出了全球第一台售价在200美元以下的微型电脑"ZX80"，后来又推出了"ZX81"、"Spectrum"等电脑，成功地打入了美国市场。负责这种电脑代工生产的是一家美国公司Timex，为了降低生产成本，他们选择在人力成本相对低廉的邓迪开设工厂。

今天不少在邓迪从事游戏产业的人们常常半开玩笑地说，邓迪电玩产业的兴起应当归功于这家由美国钟表公司开设的电脑工厂。因为当时工厂在装货上车的时候，电脑常常"不小心"掉在路上或者"神奇失踪"。结果就是邓迪的小孩子们总是有免费的电脑用，在这个小城市里从此就诞生了无数的电脑天才。

当时的戴维·琼斯就在这家工厂里打杂，他的主要工作是在流水线上装配电脑。Timex对这些普通员工的待遇相当不错，他们除了可以有一笔相当不错的收入外，还可以接受良好的培训。戴维·琼斯便是在这里初次接触了电脑编程的相关知识。可惜好景不长，在Timex邓迪工厂工作4年之后，这家公司碰上了业务低迷的时期。Sinclair公司与他们解除了委托制造合同，工厂的生产规模开始急剧下降。为了裁减冗员，工厂出台了一项让员工自动辞职的计划。当时戴维对电脑编程越来越着迷，于是他便主动请缨，用公司给他的遣散费进入了邓迪科技学院——也就是后来的亚伯堤大学。后来在戴维的建议下，这里成为欧洲第一家开设游戏制作课程的大学，而这位并未毕业的学生则成了亚伯堤大学借以吸引全球各地学子的客座教授。

"没有任何意思"

1987年戴维·琼斯进入邓迪科技学院后自然而然的选择了电脑科学专业。对于有实际工作经验的戴维而言，第一年的学习内容实在太过简单，他几乎不用怎么学习。为了打发过多的闲暇时间，戴维买了一台雅达利电脑。这家曾经名动全美的游戏公司在几次被收购之后主要业务转向了电脑制造，不过在业内多数人眼中"雅达利"总是与游戏有着千丝万缕的联系。戴维·琼斯买入这台电脑的原因就是想试试自己是否能在闲暇时间里开发一款像样的电脑游戏。

就这样，戴维·琼斯和同校一位颇具艺术天分的同学开始了他第一款游戏的制作。虽然这款与KONAMI《沙罗曼蛇》十分相似的射击游戏没有什么可圈可点之处，但很幸运，他们还是为游戏找到了发行商。戴维·琼斯在游戏制作完成之后就带着成品参加了伦敦电脑展，当时英国最大的游戏发行商之一Psygnosis相中了这款叫做《Menace》的游戏，于是决定当他们的发行商。虽然最后几千份的销量并不值得夸耀，不过在这两个穷学生看来这笔收入还是相当可观的，更何况在电脑游戏产业并不发达的当时，多数游戏的销量也就是几千套。不久后两人再接再厉又推出了一款游戏，这次依然是由同一个代理商发行，同样获得了不错的销售成绩。在接连成功的刺激之下，戴维和他的同伴下定决心要全身心投入新作的开发中。可惜此时戴维的学业也越来越重，是放弃游戏开发以顺利毕业还是放弃学业？在当时发行商方面在不断催促戴维尽快完成新作的开发，同时这家相当开明的大学也承诺说如果戴维最后创业失败，将会让他继续未完成的学业。于是在1989年，戴维琼斯辍学创立了DMA Design。



在谈起DMA Design的名称由来时，这位英国游戏产业的教父调皮地说："其实DMA的意思就是'没有任何意思'（Doesn't Mean Anything），当时我根本不确定，这算不算是一个正当职业。"在创立DMA时，戴维对自己的未来没有任何信心。DMA成立之初总共只有两名员工，他们的办公室是由戴维慷慨的岳父提供的。至于这家公司的初期营运资金则是由前两款游戏积攒下来的几万英镑。

三位年轻人艰辛的创业之路很快就得到了回报。1990年DMA Design的第一款游戏《疯狂小旅鼠》（Lemmings）成了这家公司的代表作之一，游戏在短短几天之内卖出了6万套。在90年代初，电脑游戏多

数是编程爱好者们的业余作品，销量超过5万套的游戏寥寥无几，而欧洲的游戏产业更是远远落后于美国和日本。因此《疯狂小旅鼠》6万套的销量在当时看来已经是很了不起的成绩，DMA Design也因此在英国一举成名。

结缘任天堂

在《疯狂小旅鼠》之后，DMA的业务开始蒸蒸日上，游戏的MD版、SFC版相继推出，玩家们对游戏续作的呼声也日益高涨。为了拓展业务戴维开始广泛招聘新员工，并将公司搬到了邓迪科技园。公司还买进了9辆汽车，并在总部附近买下了两幢办公楼，将游戏开发、测试和音乐制作几项业务分别安排在三幢楼中。随着规模越做越大，DMA还请来了职业经理人，进行现代化规范管理。原本的小型手工作坊如今变得越来越具备现代化企业的素质。凭借累计销量达2000万之巨的“《小旅鼠》系列”，DMA Design在欧洲红遍半边天，很快成为各大主机硬件商的争夺对象。

不管你是否相信，这家开创暴力游戏潮流的欧洲游戏开发商在当时与任天堂确实拥有极为相似的游戏理念。“《小旅鼠》系列”清新健康的游戏风格也与任天堂的低年龄层定位不谋而合。戴维对任天堂尤其是宫本茂的游戏更是推崇备至。在当时美国任天堂的开发和收购部门主管托尼·赫曼（Tony Harman）正在忙于与全球的各大制作室商谈合作事宜，这其中就包括DMA。托尼在与戴维的几次接触中逐渐结成了深厚的友谊，然而DMA与任天堂的合作却并不愉快。统治业界十数年之久的任天堂是一家有很强支配欲的公司，在DMA开发游戏的过程中，总是会有来自任天堂的监督人员在指指点点，这让一向不受束缚的戴维感到非常不满。另一方面，DMA的老东家Psygnosis在1993年便被SONY收购，创办者、同时也是戴维的密友艾恩·海塞林顿（Ian Hetherington）成了SCEE的常务董事。由于Psygnosis拥有《小旅鼠》的商标权，因此这个系列就逐渐成了PS的独占游戏。尽管如此，DMA最后还是选择了任天堂，原因就在于戴维本人对电脑游戏的喜欢。

在早期DMA是一家典型的跨平台软件开发商——“《小旅鼠》系列”总共推出了21个不同平台的版本。然而这并不是他们的本意所在，事实上他们发现将游戏移植到其他平台是一件十分困难而且枯燥的工作，然而在发行商的压力之下，他们又不得不接受游戏的移植任务。1993年SONY在开发PSX时，DMA就接到了该平台的开发工具包。没过多久他们就对这一平台失去了兴趣，因为PS的架构与PC存在着太大的差别。在次世代战争的早期，DMA最看好的还是3DO，不过在购入该平台的开发工具，并且进行了6个月的研究后，他们同样放弃了这一平台。不久后，正在开发《超级大金刚》的托尼找到了戴维，问他是否有兴趣开发任天堂Ultra 64（也就是后来的N64）上的游戏。DMA先是在Onyx工作站模拟运行的N64上进行先期开发工作，后来转到真正的N64平台时，他们惊讶地发现这款主机竟然比专业级的Onyx还要快得多。戴维还发现N64的手柄结构很适合玩PC游戏，在这样一款强悍的主机上开发游戏也充满了乐趣。DMA于是决定在N64上开发一款叫做《Body Harvest》的游戏，虽然放弃了其他几个家用主机，他们对PC依然充满兴趣，此时的他们不会知道，一个暴力游戏的神话正在悄然诞生……

源自《Pac-Man》

“先想出一些好玩的东西，然后再来做你的游戏。”戴维·琼斯的这一创作思想相当精辟，他认为一个游戏的核心概念是最主要的，至于游戏操作、系



统乃至游戏性那都是后期的事了。这样做的好处就是制作人可以事先排除技术的顾虑，不至于放过有趣的创意。在创作《疯狂小旅鼠》时，戴维一心想的就是在屏幕上搞出成千上万的小旅鼠，然后让他们做出各种有趣的事。戴维的这种创作流程无疑是十分成功的，无论是《疯狂小旅鼠》还是《GTA》，我们总能看到游戏中鲜活的创作思想。

1996年夏季一个炎热的午后，戴维·琼斯和公司的几位主程序员们正围坐在会议桌前，他们正在开发中的一款游戏陷入了困境。在这款叫做《竞速与追击》（Race and Chase）的游戏里，玩家扮演警察，在大街小巷里到处追击那些超速驾驶、肆意撞击路人的罪犯们。然而在开发过程中，他们却发现这样一款游戏十分单调，如何能够让游戏变得更刺激更有趣呢？游戏那种追击和躲避的基本概念让戴维想到了70年代末NAMCO的《Pac－Man》。黄色小精灵是罪犯，布满迷宫的豆子是路人，而其他追着Pac-man的精灵则是警察……如果将《Pac-Man》的创意套在《竞速与追击》上，让玩家扮演罪犯，那又会是怎样一款游戏呢？

不久后戴维发现已经有一家公司为它的火柴盒产品注册了“Race and Chase”的商标，于是他决定将这款与原先创作思路完全相反的游戏更名为《Grand Theft Auto》。游戏发生在一个活生生的城市里，与真实世界不同的是，玩家可以在里面胡作非为，可以到处抢车、驾车撞倒前面所有的障碍，包括汽车、行人乃至建筑。在玩家附近总有一群警察，伺机将这位胆大包天的歹徒逮个正着。游戏将《Pac-Man》以罪恶的方式重新演绎，并且加入了极高的自由度。戴维认为制作人与玩家之间的关系就好比父母与孩子。父母总是让孩子按照既定的最好方式去做，然而每个人的成长都需要自由的经历。在游戏中，制作人除了要给定游戏发展线路外，还要给玩家更多自由探索的空间。《GTA》就是这样一款高自由度的游戏。游戏中的几个城市各路段总长度达到6000公里，除了有200多个即定任务外，玩家还可以在城市中随意探索。在这个疯狂的世界里没有规则的限制，没有道德的约束，玩家可以在这个真实而荒谬的世界里尽情发泄。

新的梦想

虽然在开发之初戴维并没有考虑到游戏的暴力问题，在游戏发售后这个问题还是不可避免地成为广大媒体攻击的对象。1997年11月《GTA》发售之后随之而来的就是一片讨伐之声。当时英国的不少议员就出面谴责游戏中的暴力问题，巴西政府由于担心这种内容严重越轨的游戏会影响到青少年的身心健康而全面禁售进口的《GTA》游戏光碟。游戏在欧洲和美国推广时碰上了巨大的宣传难题——宣传《GTA》几乎相当于宣扬暴力，因此在当时代理商在代理《GTA》时并没有进行大肆宣扬。不过各大媒体的谴责之声反倒为《GTA》做了免费宣传，当时年龄在18到35岁之间的年轻人多数都是因为看到这些负面报道而对游戏产生了浓厚兴趣。当标有“18岁以上”的《GTA》在英国上市时立刻受到了人们的欢迎。可惜游戏在美国可没有这么走运，戴维曾担心正沉迷于3D游戏的美国玩家会对这样一款俯视点游戏不感兴趣，想不到真正造成灾难性影响的却是游戏的暴力内容。当时美国的各大连锁零售店为了维持自身的声誉而拒绝销售《GTA》，这让花了大价钱购入DMA Design的代理商BMG Interactive也非常无奈。此外由于这款PC游戏实在太过暴力，也注定了其无法向N64移植。

《GTA》发售后没多久，美国的Take-Two就看中了这款游戏，碰巧BMG正对游戏的暴力问题头痛不已，Take-Two于是顺利的成为了DMA的代理商。不过对于戴维而言，Take－Two并不是一家合适的代理商。因为这家美国公司所看中的是《GTA》的暴力内容。为了让游戏变得更加“邪恶”，Take-Two坚决要求在游戏中加入色情成分，在游戏开发过程中不断向DMA施压，DMA与Take-two间的关系一度变得十分紧张。1999年，戴维离开了Take-Two，在苏格兰创办了一家新公司“Real Time Worlds”。而Take-Two为了更好的按自己的意志制作《GTA》而在1999年11月正式购入DMA，将其80多名员工并入旗下的Rockstar成为Rockstar North，专门负责“《GTA》系列”的开发。

Take-Two接手《GTA》之后，这款游戏开始真正发挥其巨大潜力。到《GTA3》时，游戏从以往的俯视点转变成真正的3D游戏，《GTA》自由的暴力从此变得更加逼真，各大零售商对这家美国公司的态度也缓和得多。在媒体和零售商的共同配合之下，这款几乎陷入绝境的游戏开始成为美国电子游戏历史上销量最高的惊世之作。然而在这光辉背后却没有缔造者的身影。戴维·琼斯离开DMA的那天起，《GTA》就已经不再是他心目中那个衍生自《Pac-Man》的游戏了。戴维认为，游戏创造应当反映自己的意愿，他希望每一款游戏都能有与众不同的地方，在游戏投入实际创作之前他首先想到的是：“这款游戏与以往作品是否有不同之处呢？”。在Real Time Worlds，戴维可以自由发挥自己的创作思想。这家公司只有18名员工，他们多数都是邓迪土生土长的当地居民。公司成立后不久就不断有人慕名前来，Real Time Worlds的员工逐渐增加到28个。戴维的好友——SCEE的艾恩和任天堂的托尼也加入到这个气氛活泼的大家庭，开始追逐他们新的梦想。

在《GTA》诞生6年之后的今天，暴力游戏已经成为游戏产业的一个重要势力，由GTA衍生出的《大逃亡》、《真实犯罪》等暴力游戏都是业界关注的焦点。在苏格兰，戴维·琼斯所创造出的神话吸引了越来越多新生力量的加入。在亚伯堤大学，1997年开始设立的游戏设计系成为学校里最为热门的专业。在邓迪更是涌现出越来越多的游戏制作室，大家都希望能够成为下一个奇迹的创造者，苏格兰的游戏产业因此而欣欣向荣。苏格兰的媒体因此将戴维·琼斯评为“苏格兰最具影响力的50人”之一。这一切是这个曾经的电脑装配工所始料未及的。《GTA》并不是戴维·琼斯最为满意的游戏，“暴力”这一主题也不是他的初衷。在他心目中，常出常新的“《小旅鼠》系列”才是最了不起的作品。戴维和他的Real Time Worlds最大的目标就是用最棒的创意创做出最出色的游戏。来自索尼和任天堂的两位挚友也正是出于这种信念加入了这家仅有28人的小公司。他们是否会缔造一个如《GTA》般新的神话并不重要，对于电子游戏产业而言，“创意至上”的制作理念或许才是真正值得广大游戏开发商深思的吧！



主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

阿修罗的地狱传言

说来也快，用不了多久就是农历新年了！阿修罗先在这里给大家提前拜个年！（当然，如果你把咱们艺苑放到过年那一天再看就不是拜早年了！笑！）又过了一年意味着人又成熟了一点，这是值得高兴的一件事！2004年，中国的游戏界将有更加重大的变化，我们游戏媒体也将进一步向正规化迈进。如果一本出色的游戏杂志没有一个出色的由玩家自己投稿的“画廊”类栏目，那自然只能说是“まだまだだね”了！所以阿修罗还是会严格把住艺苑的质量关，争取每次都能把最出色的画稿奉献给大家！虽然可能有些对不起那些不懈投稿却无法在艺苑露面的朋友，可是阿修罗相信，大家都希望看到一个更美丽的艺苑！所以，请继续支持阿修罗！



武汉・董绍华

◀绍华兄的稿子阿修罗也用过不少回了，而且前一段时间他还帮了我一个大忙，在这里表示感谢！大概不少朋友会觉得他的画风很“港漫”吧？不过阿修罗想对读者说，绝对不要小看“港漫”！虽然香港漫画多以武侠、猛男为题材，但是当中很多画师的实力都是相当高的！如果能有出色的剧本，香港漫画家的成就绝对可以超出现在很多的日本作者！

黑龙江・姜锟



▲好卡哇伊的尤娜！被扫描进电脑前，阿修罗把这幅图放在桌子上，引起了路过的诸编的围观，可见其可爱度之高呀！

▶这张图让我想起了好几部作品！不过稿子的整体感觉不错哦！阿修罗一直提倡的原创就是这样的：既和游戏息息相关，又能体现自己独特的风格！大家以后也要多朝这个方向努力呀！



▼虽然这张ZETA高达在某些地方线条处理得并不是太好，总体感觉上机身稍微有点浮肿，不过作者上色风格倒是很合阿修罗的品位。不过听说有人质疑阿修罗的品位……（爆）



重庆・龚鼎

▼KAZUYA兄描绘的胖熊版Kyo&lori，阿修罗暴寒ing……据说发福是人年纪大了以后必经的过程？不过阿修罗可是经常看到精瘦的老人家呀！在这里阿修罗要提醒各位读者，经常锻炼是保持良好体魄的重要因素，千万不要因为艺苑的画太精彩了就不去锻炼咯！

南京・KAZUYA

▶图小了一点，又是黑白的，要不是看在这是阿鲁卡多的份上，估计就不会登出来！



北京・DANTE-SAI

▶哦呵！这张非缔花女忍图算是赶上时节了！据作者自己说，他是漫画家……可是你为什么不写清楚联系地址！赶快来自投罗网，要不然稿费我就A了！（主编乱入：瞬狱……）



北京・DANTE-SAI

编绘：广州陈杰


圣诞★快乐


是！
是！
快去工作！


发售表上这个是什么游戏？
……反……丁……内……莫？


反钉内蒙？


??
板钉柠檬？

难道是……




到底是什么啊，我看看。


呵呵……原来是……
Finding Nemo,
《海底总动员》
.END.

机动战士高达SEED特辑

文：卡伦&沙罗

"其实我是在受精卵阶段时，被进行过人工遗传因子变异后而诞生的产物，因此我比正常人拥有更强健的体魄以及更优秀的头脑。"

这就是历史上第一个新人类（Coordinator）乔治·格林在宇宙探索中向地球发来的令人类史展开变动的言语。之后，由于格林向全世界公开了遗传因子操控技术，而超越国家及人种限制的新人类也自此繁荣壮大起来。但这，却引发了另一场危机。

格林被暗杀了，凶手则是一个普通的少年。新人类悲哀地发现，自然人对于通过遗传改造而获得优秀能力的他们有着深深的偏见及忌妒，而格林之死正是这一思想的牺牲品。此时，一方面是预见到了宇宙开发的美好前景，另一方面是为了离开自然人，新人类接二连三地离开了地球，并在殖民星P.L.A.N.T上开始了新的生活。



随着时间的进展，追求政治与经济上独立的P.L.A.N.T向其原领导方地球联合提出了独立要求，C.E.(Cosmic Era) 70年2月11日，地球联合军终于厌烦了那无休止且毫无意义的谈判，为了牵制及肃清开始走上独立道路的P.L.A.N.T而对农业殖民卫星尤尼乌斯7发动了核攻击，当时在尤尼乌斯7上的243721人全部死亡，这件事直接导致了地球联合与P.L.A.N.T之间战争的爆发。这就是今日人们所说的"血染的情人节"。为了纪念这一悲剧，新人类在尤尼乌斯7的残骸上建立了慰灵碑。也就是在这场悲剧中，阿斯兰·萨拉失去了自己心爱的母亲……

在战况进入第十一个月份之后，人们关于"地球军能够凭借数量优势轻松取胜"的猜测已经被当作了笑柄，扎夫特军(新人类军队)依靠机动战士的力量在各条战线上都取得了压倒性的优势，但战况依然处于胶着状态。

C.E.71年1月25日，地球联合军秘密开发的五架实验体高达被送往了中立国奥布管辖的资源卫星赫利奥波利斯。得知消息的扎夫特派遣克鲁泽队前来夺取高达，并在混乱中顺利夺取了其中的三架。当已是克鲁泽队一员的阿斯兰冲向那个站立在高达面前的少年时，他惊异地发现，那竟是自己幼年时最好的朋友大和吉良。厌恶战斗，但却只能无奈地操纵高达拼杀的吉良；痛恨地球军，但却不想和好友交手的阿斯兰，整部《机动高达SEED》，便以这两个处于不同阵营的少年为线索而展开了……





栏目主持：卡伦 & 阿修罗

席卷一切！只有这四个字才能表现出《机动战士高达SEED》(以下简称《SEED》)去年在日本的如日中天。在最具影响力的动画杂志《NEWTYPE》的年末几期评选中，最受欢迎动画一项自不必说，而最受欢迎的男性和女性动画人物前十位中，《SEED》竟然分别占据了八和六个席位（之前也都是分别占据了半壁江山）！在这种势头下，大概也只有在临近年末前登场的《钢之炼金术师》能在其淫威下稍微挺起摇杆，其他动画则只能无奈地俯首称臣。



虽然说本作同样非富野由悠季系作品，但《SEED》制作班底的超强实力却不容置疑，以"《新世纪GPX》系列"而在日本颇负盛名的监督福田己津央经过此部动画后也一跃成为最具影响力的监督之一。虽然说最后几集给人的感觉并不太理想，而且赶期迹象严重，给人以虎头蛇尾的印象，但这依然无法抹杀《SEED》取得的成功。

人物篇

从构造上来说，《SEED》有些类似于《新机动战记W》，都是凭借人物来推进剧情的，而且走的也是偶像派的路线。不过与那"五小强"相比，《SEED》中的几位角色无疑塑造得更为成功，以一般的说法就是"更为人性化"。

以大和吉良与阿斯兰之间的冲突为剧情主线，芙蕾与吉良之间的故事为情感支线，克鲁泽与穆之间的关系为里·支线。整个《SEED》的剧情大体上就是以这三对组合间发生的一切而展开的。

昔日的友人却在时代的洪流下不得不被卷入相互厮杀的宿命中，这虽是众多动漫作品都曾用过的桥段，但放在《SEED》中还是给人以极大的震撼。每当吉良看到那只幼年时由阿斯兰亲手制成并送给他的机器鹦鹉时，都会渴望两人能再回到童年那种可以彼此携手玩耍嬉戏的岁月中，可每次梦醒时却会发现围绕在自己身边的依然是无休止的战火及硝烟。一方

主要人物简介



本作主角，是接受遗传因子改造的第一代新人类，真实身分是中立国奥布前代表乌兹米·纳拉·阿斯哈之子。在扎夫特对资源卫星赫利奥波利斯进行攻击时，正在那里上学的吉良也被卷入了战火中，并在机缘巧合下登上了地球联合军的新型机动战士——强袭高达，故事也自此展开……



扎夫特国防委员长帕特里克·萨拉之子，也是第二代的新人类。由于母亲在"血染的情人节"中丧生，对地球军深恶痛绝的他便加入了扎夫特，并参与了赫利奥波利斯的高达强夺战。但没想到会与幼时的好友吉良相遇。身为挚友却不得不在不同阵营中兵戎相见，这也成为了故事的主线之一。



扎夫特最高评议会议长西格尔·克莱恩之女，国内最著名的歌手，同时也是阿斯兰的未婚妻。当她以慰问团一员的身分前往尤尼乌斯7时，因遭遇地球军的临检而乘救生艇逃离，但却阴错阳差地来到了大天使号上，而这也改变了她的一生。



中立国奥布前代表乌兹米·纳拉·阿斯哈之女，曾在赫利奥波利斯与吉良有一面之缘，后在加入反扎夫特组织"黎明沙漠"期间与其再度相遇并对其产生好感。但自己与吉良是双胞胎这一消息给了她沉重的打击。最终与阿斯兰成为情侣。

是为了保护自己的朋友在这场浩劫中免遭遇难，另一方则是为了坚持自己的信念，想避免曾在自己身上发生的悲剧再度重演。

“我并不是想战斗，但我一定要保护这艘船。”“谁都不理解……我、我一直是用什么样的心情在战斗！”吉良如是说。

“吉良，为什么我们要战斗？一起过来吧，和那种骗子站在一起你也觉得那是正义吗！”阿斯兰如是说。

故事的第一个转折发生在第29话《命运》和30话《闪光之刻》中，尼科尔为了掩护阿斯拉死在了吉良的枪下，而前来掩护吉良的多尔的战机也被阿斯拉击坠。目睹友人惨死在自己面前的两人都丧失了理智而狂战士化，并向对方展开了疯狂的攻击。这是他们的悲哀，也是战争的悲哀。如果没有拉克丝和卡嘉丽的话，大概两人的心结是永远都无法打开的吧。在第39话《阿斯兰》的最后，曾亲密无间，又曾势不两立的两人的手终于再度握在了一起，在那一刻，相信喜极而泣的不止卡嘉丽一人而已吧。

芙蕾·阿尔斯塔，毫无疑问，这才是全剧中最受争议的角色。喜欢她的人是因其一般动画中罕见的复杂人性刻画，而讨厌她的人则是因为她将所有人都当成是自己的报复用工具。当父亲所乘的蒙哥马利号被扎夫特军击坠后，芙蕾对所有的新人类都充满了恨意，她假装对吉良有好感而抛弃了男友，并以身体换取了对吉良的控制，想利用他保护自己以及杀掉所有的新人类。芙蕾是典型的悲剧人物，从小就生活在鲜花及赞美中的她向来不知痛苦为何意，但在经历了那一系列事件后，她的心理也产生了复杂的变化，因此我们才会看到那个集软弱、激进、任性等诸多性格为一体的芙蕾。从广义上来讲，芙蕾就相当于这场战争在每个人心底造成的伤痕的综合体，我们不忍心也没有资格去指责她的所作所为，如果你设身处地为她想一下的话便会理解她的所作所为究竟是由何造成的。在最后一话中，芙蕾在炮火中失去了生命，而也正是这一刻让芙蕾这个人物的形象完全得到了充实。其实我们早在此之前便已料想到了她的这一结局，但当亲眼看到她所乘的救生艇就在吉良面前被轰得粉碎时，相信还是有不少人产生了挥刀砍死监督的念头，但无论如何，作为“《高达》系列”史上罕见的女性角色之一，芙蕾确实给所有看过动画的人留下了难以忘怀的印象，仅为此，我们便足以向担任剧本的两泽千晶致以深深的敬意了。

克鲁泽的真正身分大概出乎许多人的意料，由于之前几作《高达》中面具男的身分设定让我们的思维产生了惯性，因此不少人都以为这个家伙也是某个亡国的王子之类的，可没想到他却只是个不完全的克隆体，而其之前一系列怪异行为的最终目的则是为了毁灭这个充斥着欲望的世界。正是因为他以及蓝波斯菊的首领阿兹拉艾尔这两个疯子的所作所为，才使得人类最终落到几乎灭亡的下场。不过作为反面BOSS来说，这个人物的魅力却远远无法与其前辈相比，这是颇为让人失望的一点。



作为本作的第一女主角，拉克丝小姐其实没什么好说的，就是那种日式动画中典型的完美女主角，因此在这里不予置评。而卡嘉丽的人物塑造则颇为成功，虽然从表面上看去只是个假小子，尽管动不动就喜欢拥抱别人令人侧目，但其内心的温柔及细腻情感却通过众多细节可以清楚地让观众感受出来。



除此之外其实还有很多想说的，豪爽的沙漠之虎安迪·巴尔菲卢德，严守军纪的巴基露露，地球军强化人三小强，克鲁泽队全体成员，再加上大天使号上的塞及米丽娅均有可圈可点之处，但篇幅的限制却只能迫使本人对他们只是简略一提。还是让我们进入下一部分吧，那便是——剧情！

剧情篇

以前曾看过一个笑话，说是有一次一位意大利年轻作曲家请罗西尼听他演奏新作。罗西尼在听的时候，一连好几次把自己的帽子脱下戴上，戴上又脱下。年轻作曲家演奏结束后，问他为什么这样脱帽戴帽的。罗西尼回答说：“我有个习惯，每逢遇到老相识，总要脱帽招呼一下。”同样，在看《SEED》的时候，有与罗西尼先生相同兴趣的我实在是感到手有些发酸呀。

众多经典作品的经典部分的综合体，这就是看完《SEED》后给我留下的最深刻的印象。各位不妨参看一下由FrankHRz朋友写的关于这方面的乱弹曲，也许你也会露出会心的笑容呢。

Shall we talk about GUNDAM SEED?

1.抢夺GUNDAM (0083)
2.第二代NEWTYPE——Coordinator (UC)
3.开篇就有5台GUNDAM (W)
4.哈罗 (UC)
5.主角意外搭乘上GUNDAM (0079、Z、ZZ、X、0083、V)
6.第二代殖民地级毁灭炮太阳系统——GENESIS (0083)
7.面具男 (0079、W、TURN A)
8.第二代木马——Archangel (0079)
9.Funnel (Z、ZZ、夏亚的反击)
10.第二代“死神”——Forbidden GUNDAM (W)
11.第二代“E303”——METEOR (S)
12.一名女性叛变阵营——巴基露露 (Z)
13.第二代Lucky Team——M1 Team (V)
14.第二代GM——GAT-01 (UC)
15.第二代“与死去的拉拉心灵沟通”——“芙蕾之死”(0079)
16.第二代“寻找塞茜莉”——“寻找吉良”(F91)
17.第二代“成千上万MS乱战”——“地球连合军进攻PLANT”(W)

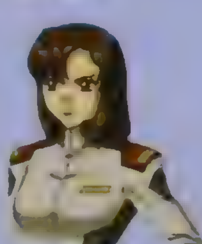
主要人物简介

芙蕾·阿尔斯塔



大西洋联邦事务次官乔治·阿尔斯塔之女，吉良的校友。在赫利奥波利斯因被攻击而崩坏后，她所乘的救生艇被大天使号所救，并从此与吉良等人一同行动。在父亲死后，因恨意而使思想产生波动的她开始利用吉良，并抛弃了原来的恋人，也是吉良好友的塞。芙蕾应该是全剧中最争议最大的角色，在最终话中，她所乘的救生艇被克鲁泽击毁，并因此而死。

玛琉·拉米亚斯



地球联合军第八舰队战舰大天使号舰长，但最终坚持自己的信念而同吉良等人一同选择了正确的路线。她与穆之间的恋情应该说是全剧中最为真实的，但可惜的是这却是一场没有结果的恋情……

娜塔尔·巴基露露



大天使号的战斗及信息指挥官，后在玛琉等人叛离地球军后成为主天使号舰长。与有着人情优先倾向的舰长玛琉不同的是，出身于军人世家的她一切都以军纪及任务为优先，因此有时会给人留下冷漠无情的印象。在最后一战中，醒悟的她用自己的生命阻止了已变得疯狂的阿兹拉艾尔，并与其同归于尽。



18.MS变型可能（Z、ZZ、V、W、X、S）

19.间数人"混"一段时间是大有前途的（0080、EW）

20.换乘新MS是爽快无边的（0079、Z、ZZ、V、G、W、X、0083、夏亚的反击）

21.三方混战（Z、ZZ）

22.女主角必定身世不凡（F91、W）

23.强化人间——不要吃药啊，吃多了不好的（Z、ZZ）

24.类似于I-Field的PS装甲（超强高达尼姆合金）（0079、Z、ZZ、0083、W、夏亚的反击、F91、TURN A、V）

25.第二代"G3殖民地毒气事件"——"血染的情人节"（Z）

如何，在看完这25个关键词之后是否也有些感悟呢？其实借鉴前人优点并非什么难以启齿之事，像此类事情在日本动漫游中可称得上是家常便饭，如《鬼眼狂刀》之于《浪客剑心》，《鬼武者战略版》之于《皇家骑士团》。只要能在近似的故事桥段中体现出自己的特色便可以了。事实证明《SEED》在这方面的表现还算成功，至少不会令人反感。在记者采访本作脚本作者之一的野村佑一时，他曾承认由于为了商业化考虑，《SEED》故事的对应年龄层比起以往的《高达》作品要稍低一些，不过大概也正是因为此，《SEED》才会有今天的成功局面吧。

总体来说，长达50话的《SEED》的剧情可以简单地以六个字来评价：前中、中优，后庸。算是一部典型的虎头蛇尾之作。动画前中期从卫星遭袭、大天使号的亡命生涯、沙漠之战到背离地球军一气呵成，给人以极为流畅的感觉，情节也是高潮迭起，煽情场景不断，而几位主要角色的情感变化也处理得恰到好处。但自从大和吉良先生在拉克丝小姐的教导下终于领悟了"结束战斗的最高境界是——不杀！"这条真理后，这后面的剧情就没法看了，本来之前处理得很有张力的故事一下子变得庸俗了起来。而且很明显可以看出，最后几集由于是赶时间制作的，在大量地方都直接搬用了之前的画面，尤以战斗场景为甚（三小强的标志性动作和自由高达的万弹齐发每集都最少要出现两三次），这是让我最不满意的地方。不过后期剧情的庸俗化大概也是由于商业化因素的考虑吧，因为至少在日本杂志的评选上，排名第一的Episode便是最后一集《无法终结的明天》，而第二名则是第49集《终末之光》，但对于年龄稍长的观众来说，这也算是商业化的悲哀吧。

其实，《SEED》给我留下最深印象的一幕并非是那些在之前无数动漫咨询志都曾大花笔墨挥洒的生死离别部分，而是在第19集《宿敌之牙》的最后，塞想强行启动强袭高达却怎么也无法成功，被愤怒与悲伤这两种感情团团笼罩的他在机体内全声颤抖着，因绝望而纵情大哭起来的一幕。在这之前，自己的恋人投入了好友吉良的怀抱，但自己却对此无能为力，只能眼睁睁地看着这一切发生。



愤怒的他想驾驶强袭高达来证明自己的力量，但不是新人类的他在那一刻却清楚地认识到了自己的无力。那撕心裂肺的哭声充分令人感受到弱者的无助及悲伤。实在是让人佩服本集脚本吉野弘幸的匠心之独具。

名词解释

宇宙纪元（コズミック・イラ）：简称C.E.，是《SEED》世界中的历法。

新人类（コーディネーター）：是在接受遗传因子操作后而诞生的人类。他们克服了先天性疾病并突出人类的优秀基因，智能及身体都比自然人出色得多。实验殖民卫星P.L.A.N.T.中的绝大部分人都是新人类，他们主要承担宇宙开发工作，但与自然人之间的矛盾也愈演愈烈，最终爆发了战争。

自然人（ナチュラル）：没有经过遗传因子操作的普通人。与新人类相比，能力相对较低。

地球连合军：全称为Oppose Militancy Neutralize Invasion Enforcer，简称"OMNIE"。

P.L.A.N.T.（プラント）：Productive Location Ally on Nexus Technology的简称，是位于L5宙域的人工天体设施，也是新人类主要居住的地方。

扎夫特军（ザフト军）：自由条约黄道联盟（Zodiac Alliance of Freedom Traty）的首字母缩写，新人类的军队。

高达（ガンダム）：General Unilateral Neuro-Link Dispersive Autonomic Maneuver的首字母缩写，地球联合军方面称其为"G"。



赫利奥波利斯（ヘリオポリス）：中立国奥布的殖民卫星，其名称来源于古埃及神话中太阳城的名字。

尤尼乌斯7（ユニウスセブン）：P.L.A.N.T.的农业卫星殖民地，在"血染的情人节"之际遭受联合军的核攻击而被破坏，残骸漂流在碎石带。

蓝波斯菊（ブルーコスモス）：正式名称是"自然人优越主义结社"，是由自然人组成的自然主义团体，视新人类为"违反自然法则的人类"，因而倡导排斥新人类，并对他们采取暗杀手段。口号为"青き清浄なる世界のため"。

SEED：Superior Evolutionary Element Destined-factor的缩写，含义是"决定种族进化性要素的因子"。被证实拥有SEED的人类则被认为拥有"令人类踏上新一层进化台阶"的可能。曾经一度在医学领域引起争议的课题。

ブーステッドマン计划：地球军人体研究的成果之一，在人体脑部植入芯片，并利用药物令改造者在部分时间内战斗时的反应力等数值均比自然人强大很多。

オーブ（奥布）联合酋长国：位于太平洋东南亚附近群岛的中立国（名义上），经济及科技都非常发达。

Berserk：北欧神话中的狂战士，在《SEED》中则代指进入"SEED"状态的吉良等人。

主要人物简介



隶属于联合军第七机动舰队的他因其骁勇善战而有着"安德米昂之鹰"的美誉，也是玛琉的恋人。在最终战中，他驾驶强袭高达舍身挡住了阿兹拉艾尔向大天使号发射的主炮攻击，并因此壮烈牺牲。



扎夫特军克鲁泽队队长，高达夺取活动的领导人，也是"《高达》系列"经典形象——"面具男"在本作中的延续。事实上，他是穆父亲的克隆体（缺陷体）。想制裁全人类的他在故事后段掀起了腥风血雨，并直接导致了两方的损失惨重。最终在与吉良的战斗后死亡。



信奉"自然人至上"的反Coordinator组织"蓝波斯菊"的首领，为达目的不择手段的人。由于蓝波斯菊已经控制了地球军的军事产业，因此他实质上最后成为了地球军的最高权力者。最终战中，已陷入疯狂状态的他与自己乘坐的主天使号，以及被其连射数枪的巴基露露一同毁灭。

主要人物简介

光明之魂 II	GBA	2003 年 8 月 A（总第 84 期）	前线狙击	34
		2003 年 9 月 A（总第 86 期）	攻略透解	51
		2003 年 10 月 A（总第 88 期）	火热秘技	90
		掌机王 第四辑	新作介绍	7
		掌机王 第五辑	掌机前线	8
		掌机王 第七辑	研究中心	132
鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	PS	2003 年 9 月 B（总第 87 期）	前线狙击	24
鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	PS	2003 年 9 月 B（总第 87 期）	前线狙击	24
克罗诺亚英雄 传说的星之徽章	GBA	掌机王 第三辑	攻略风暴	124
龙背上的骑兵	PS2	2003 年 5 月 B（总第 79 期）	前线狙击	28
		2003 年 9 月 A（总第 86 期）	前线狙击	28
		2003 年 10 月 B（总第 89 期）	攻略透解	74
		2003 年 11 月 A（总第 90 期）	研究中心	74
龙珠 Z 悟空的遗产	GBA	2003 年 9 月 A（总第 86 期）	火热秘技	90
		掌机王 第四辑	新作介绍	14
洛克人 EXE3	GBA	2003 年 8 月 A（总第 84 期）	火热秘技	88
		掌机王 第三辑	攻略风暴	115
洛克人 EXE4 锦标赛 红日·蓝月	GBA	2004 年 1 月 B（总第 95 期）	特快专递	30
		2003 年 11 月 A（总第 90 期）	前线狙击	46
马里奥和路易 RPG	GBA	2003 年 6 月 B（总第 81 期）	前线狙击	32
		2003 年 12 月 A（总第 92 期）	前线狙击	30
		2003 年 12 月 B（总第 93 期）	攻略透解	83
		掌机王 第七辑	火热秘技	155
塞尔达传说 风之杖	NGC	2003 年 2 月 B+3 月 A（总第 73、74 期）	火热秘技	144
		2003 年 3 月 B（总第 75 期）	火热秘技	82
塞尔达传说 时光之笛	神游机	2004 年 1 月 B（总第 95 期）	神游天下	83
塞尔达传说 众神的三角力量 &4 支剑	GBA	2003 年 4 月 B（总第 77 期）	火热秘技	81
		掌机王 第四辑	火热秘技	178
史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	GBA	2003 年 10 月 B（总第 89 期）	前线狙击	24
		2003 年 12 月 B（总第 93 期）	攻略透解	79
		2004 年 1 月 A（总第 94 期）	研究中心	81
王国之心 记忆之链	GBA	2003 年 11 月 B（总第 91 期）	焦点	8
王国之心 最终混合版	PS2	2003 年 4 月 A（总第 76 期）	火热秘技	82
王国之心 II	PS2	2003 年 11 月 B（总第 91 期）	焦点	2
我们的太阳	GBA	2003 年 4 月 A（总第 76 期）	前线狙击	22
		2003 年 6 月 A（总第 80 期）	前线狙击	15
		2003 年 7 月 A（总第 82 期）	前线狙击	36
		2003 年 9 月 A（总第 86 期）	攻略透解	56
		掌机王 第五辑	掌机前线	4
西马：仇敌	GBA	2003 年 7 月 A（总第 82 期）	前线狙击	40
新约圣剑传说	GBA	2003 年 6 月 A（总第 80 期）	前线狙击	18
		2003 年 7 月 A（总第 82 期）	前线狙击	20
		2003 年 8 月 B（总第 85 期）	前线狙击	20
		2003 年 9 月 A（总第 86 期）	前线狙击	38
		2003 年 10 月 A（总第 88 期）	攻略透解	58
		掌机王 第五辑	掌机前线	6
永远的伊苏 I + II	PS2	2003 年 8 月 A（总第 84 期）	前线狙击	22
		2003 年 9 月 B（总第 87 期）	攻略透解	49
战国革命外传	GBA	2003 年 6 月 A（总第 80 期）	特快专递	33
召唤之夜 铸剑物语	GBA	2003 年 4 月 A（总第 76 期）	前线狙击	27
		2003 年 6 月 A（总第 80 期）	攻略透解	44
		2003 年 6 月 B（总第 81 期）	研究中心	85
		掌机王 第三辑	新作介绍	8
		掌机王 第五辑	火热秘技	162
最终幻想 水晶编年史	NGC	2003 年 4 月 A（总第 76 期）	推荐	90
		2003 年 6 月 B（总第 81 期）	前线狙击	33
		2003 年 8 月 A（总第 84 期）	前线狙击	30
		2003 年 9 月 B（总第 87 期）	攻略透解	68

AVG（冒险解谜类）	机种	所在期数	栏目	页数
AIR	PS2	PS2 专辑 Vol.1	我们的推荐	16
EVE burst error PLUS	PS2	2003 年 9 月 A（总第 86 期）	特快专递	48
LOVE HINA 美妙的奇遇	PS2	2003 年 6 月 A（总第 80 期）	前线狙击	24
		2003 年 7 月 A（总第 82 期）	特快专递	49
To Heart2	PS2	2004 年 1 月 B（总第 95 期）	前线狙击	10
玻璃蔷薇	PS2	2003 年 4 月 A（总第 76 期）	前线狙击	24
		2003 年 7 月 B（总第 83 期）	前线狙击	33
机动新撰组 萌芽之剑	PS2	2003 年 2 月 B+3 月 A（总第 73、74 期）	特快专递	70
基诺之旅	PS2	2003 年 9 月 B（总第 87 期）	特快专递	36
今天的小狗	PS2	2003 年 10 月 A（总第 88 期）	特快专递	46
九龙妖魔学园纪	PS2	2003 年 9 月 A（总第 86 期）	前线狙击	32
		2003 年 10 月 A（总第 88 期）	前线狙击	28
栗姆色战奇谭☆纯	PS2	2003 年 9 月 B（总第 87 期）	前线狙击	20
逆转裁判 2	GBA	掌机王 第五辑	攻略风暴	130
逆转裁判 3	GBA	2003 年 11 月 A（总第 90 期）	前线狙击	45

秋之回忆	PS2	2003 年 4 月 B（总第 77 期）	特快专递	32
人形电脑天使心 只是艺的人	PS2	2003 年 7 月 A（总第 82 期）	特快专递	51
三年级 2 班金八老师 屹立在传说的讲台前！	PS2	2004 年 1 月 A（总第 94 期）	前线狙击	10
少女义经传	PS2	2003 年 8 月 B（总第 85 期）	前线狙击	19
十二国记 红莲之标 黄尘之路	PS2	2003 年 6 月 B（总第 81 期）	前线狙击	53
		2003 年 11 月 A（总第 90 期）	火热秘技	90
私人护士	PS2	2003 年 6 月 B（总第 81 期）	前线狙击	49
我们的暑假 2 海的冒险篇	PS2	PS2 专辑 Vol.1	经典攻略	175
向北	PS2	2004 年 1 月 A（总第 94 期）	特快专递	33
心跳回忆 GIRL'S SIDE	PS2	PS2 专辑 Vol.1	我们的推荐	17
翼神传说 苍穹幻想曲	PS2	2003 年 9 月 B（总第 87 期）	特快专递	34
樱大战 浓情之湖	PS2	2003 年 4 月 A（总第 76 期）	攻略透解	43
		2003 年 4 月 B（总第 77 期）	攻略透解	37
		2003 年 5 月 A（总第 78 期）	攻略透解	51
		2003 年 9 月 A（总第 86 期）	火热秘技	90
樱大战物语 神秘的巴黎	PS2	2003 年 11 月 A（总第 90 期）	前线狙击	17
		2003 年 12 月 B（总第 93 期）	前线狙击	28
樱花大战 炽热之血	PS2	2003 年 8 月 B（总第 85 期）	特快专递	50
欲灵	PS2	2003 年 7 月 B（总第 83 期）	前线狙击	32
		2003 年 10 月 A（总第 88 期）	特快专递	47
最终兵器彼女	PS2	2003 年 7 月 A（总第 82 期）	特快专递	50

A·AVG（动作冒险类）	机种	所在期数	栏目	页数
阿耳戈斯战士	PS2	2003 年 2 月 B+3 月 A（总第 73、74 期）	研究中心	129
格里格雷恐怖秀：灵魂收集者	PS2	2003 年 9 月 B（总第 87 期）	特快专递	39
古墓丽影 暗黑天使	PS2	2003 年 8 月 A（总第 84 期）	攻略透解／火热秘技	60/88
		2003 年 8 月 B（总第 85 期）	火热秘技	86
寂静岭 2	PS2	PS2 专辑 Vol.1	经典攻略	88
寂静岭 3	PS2	2003 年 6 月 B（总第 81 期）	攻略透解	79
		2003 年 7 月 A（总第 82 期）	攻略透解／火热秘技	57/87
凯恩的遗产 挑战	PS2/Xbox	2003 年 6 月 B（总第 81 期）	前线狙击	38
恐龙危机 3	Xbox	2003 年 8 月 A（总第 84 期）	攻略透解	56
零	PS2	2003 年 11 月 B（总第 91 期）	火热秘技	89
零 红蝶	PS2	2003 年 6 月 B（总第 81 期）	推荐	102
		2003 年 10 月 A（总第 88 期）	前线狙击	34
		2004 年 1 月 A（总第 94 期）	攻略透解／金手指码	64/84
		2004 年 1 月 B（总第 95 期）	攻略透解／研究中心	64/78
尼娜	PS2	2003 年 11 月 B（总第 91 期）	前线狙击	34
身临矩阵	PS2/Xbox/NGC	2003 年 5 月 B（总第 79 期）	前线狙击	33
		2003 年 6 月 B（总第 81 期）	火热秘技	86
生化危机	NGC	2003 年 10 月 B（总第 89 期）	火热秘技	88
生化危机 代号：维罗尼卡 完全版	PS2	PS2 专辑 Vol.1	经典攻略	122
生化危机 逃出生天	PS2	2003 年 7 月 A（总第 82 期）	前线狙击	22
		2003 年 11 月 A（总第 90 期）	前线狙击	18
		2003 年 12 月 A（总第 92 期）	前线狙击	24
		2004 年 1 月 B（总第 95 期）	攻略透解	61
尸人	PS2	2003 年 12 月 A（总第 92 期）	前线狙击	25
		2003 年 12 月 B（总第 93 期）	特快专递	38
侍	PS2	2003 年 3 月 B（总第 75 期）	研究中心	82
侍 完全版	PS2	2003 年 3 月 B（总第 75 期）	研究中心／火热秘技	76/82
侍道 2	PS2	2003 年 8 月 A（总第 84 期）	前线狙击	26
		2003 年 11 月 B（总第 91 期）	攻略透解／火热秘技	61/89
		2003 年 12 月 A（总第 92 期）	研究中心	84

ETC（其他类）	机种	所在期数	栏目	页数
口袋妖怪竞技场	NGC	2003 年 11 月 A（总第 90 期）	前线狙击	42
口袋妖怪频道 和皮卡丘在一起	NGC	2003 年 6 月 B（总第 81 期）	前线狙击	31
口袋妖怪收藏盒 红宝石·蓝宝石	NGC	2003 年 6 月 B（总第 81 期）	前线狙击	30
名侦探柯南 被狙击的侦探	GBA	2003 年 9 月 B（总第 87 期）	特快专递	33
塞尔达传说 泰特拉的追寻者	NGC	2003 年 6 月 B（总第 81 期）	前线狙击	25
瓦里奥制造	GBA	2003 年 5 月 A（总第 78 期）	特快专递	26
		2003 年 8 月 B（总第 85 期）	火热秘技	86
		2003 年 6 月 A（总第 80 期）	火热秘技	90
		掌机王 第四辑	攻略风暴	120
我的画本	PS2	2003 年 6 月 B（总第 81 期）	特快专递	63
世嘉游戏合集	GBA	掌机王 第七辑	火热秘技	155

FTG（格斗类）	机种	所在期数	栏目	页数
SNK VS. CAPCOM CHAOS	ARC	2003年8月A（总第84期）	推荐	100
		2003年8月B（总第85期）	特快专递	48
		2003年9月B（总第87期）	火热秘技	90
VR战士4进化版	PS2	2003年4月B（总第77期）	特快专递／金手指码	28/81
		2003年5月A（总第78期）	火热秘技	82
		2003年8月B（总第85期）	火热秘技	86
格斗之王2001	PS2	2003年12月A（总第92期）	火热秘技	91
格斗之王2002	DC	2003年8月A（总第84期）	火热秘技	88
格斗之王2003	ARC	2003年12月B（总第93期）	前线狙击	29
		2004年1月B（总第95期）	特快专递	28
格斗之王EX	GBA	2003年4月B（总第77期）	火热秘技	81
格斗之王EX2 咆哮之血	GBA	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	特快专递	67
		2003年11月B（总第91期）	火热秘技	89
豪血寺一族 斗婚	ARC	2003年9月B（总第87期）	火热秘技	90
街头霸王ZERO3↑	GBA	掌机王 第三辑	攻略风暴	128
灵魂能力II	PS2/NGC/Xbox	2003年3月B（总第75期）	前线狙击	22
		2003年4月B（总第77期）	前线狙击	26
		2003年5月A（总第78期）	特快专递	21
		2003年5月B（总第79期）	火热秘技	78
		2003年6月A（总第80期）	火热秘技	90
		2003年10月A（总第88期）	前线狙击	43
龙珠Z 武道会2	PS2	2004年1月A（总第94期）	特快专递	43
龙珠Z 舞空斗剧	GBA	掌机王 第七辑	新作介绍	3
侍魂零	ARC	2003年9月B（总第87期）	前线狙击	16
		2003年10月B（总第89期）	前线狙击	20
		2003年12月A（总第92期）	火热秘技	91
死或生 ONLINE	Xbox	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	34
		2003年12月B（总第93期）	推荐	99
死或生2 HARD CORE	PS2	PS2专辑Vol.1	经典攻略	154
铁拳4	PS2	PS2专辑Vol.1	经典攻略	208
血腥咆哮 终极版	Xbox	2003年6月A（总第80期）	前线狙击	20
		2003年7月B（总第83期）	特快专递	60
血腥咆哮4	PS2	2004年1月A（总第94期）	火热秘技	84
至尊街头霸王II 纪念版	PS2	2003年11月A（总第90期）	前线狙击	17
致命格斗：死亡联盟	GBA	2003年8月A（总第84期）	火热秘技	88
罪恶装备XX #RELOAD	PS2	2003年8月A（总第84期）	前线狙击	38
		2003年9月A（总第86期）	特快专递	49

FPS（第一人称射击类）	机种	所在期数	栏目	页数
DOOM3	Xbox	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	36
艾克斯对赛前2	GBA	2003年8月A（总第84期）	火热秘技	88
反恐精英	Xbox	2003年6月A（总第80期）	前线狙击	27
光环2	Xbox	2003年4月A（总第76期）	前线狙击	29
		2003年6月B（总第81期）	前线狙击	37
荣誉勋章 日出	PS2/Xbox	2003年4月B（总第77期）	推荐	86
		2004年1月A（总第94期）	攻略透解／火热秘技	72/84
幽灵侦察团：闪电行动	Xbox	2003年9月B（总第87期）	特快专递	38
詹姆斯·邦德007：夜火	GBA	掌机王 第五辑	火热秘技	163
重返德军总部：复活行动	PS2	2003年7月A（总第82期）	特快专递	53

MUG（音乐类）	机种	所在期数	栏目	页数
DDRMAX2 7thMIX	PS2	2003年6月A（总第80期）	特快专递／火热秘技	35/90
POP'N MUSIC8	PS2	2003年8月B（总第85期）	特快专递	52
卡拉OK革命	PS2	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	17
书道节拍	PS2	2003年11月B（总第91期）	前线狙击	33
太鼓之达人 惊人的三代目	PS2	2003年12月B（总第93期）	火热秘技	99
太空频道5	GBA	2003年4月A（总第76期）	前线狙击	31
		2003年7月B（总第83期）	特快专递	63
		掌机王 第五辑	火热秘技	162

PUZ（方块益智类）	机种	所在期数	栏目	页数
钻子先生 钻探岛	NGC	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	特快专递	71
ZOOO	GBA	掌机王 第七辑	新作介绍	12
超级街霸方块II TUBRO	GBA	掌机王 第七辑	研究中心	152

RAC（赛车竞速类）	机种	所在期数	栏目	页数
auto modellista U.S. tuned	PS2	2003年10月B（总第89期）	特快专递	47
F-ZERO GC	NGC	2003年5月A（总第78期）	前线狙击	16
F-ZERO 隼之传说	GBA	2003年12月A（总第92期）	前线狙击	29
GT ADVANCE 3	GBA	2003年4月B（总第77期）	火热秘技	81
		掌机王 第五辑	研究中心／火热秘技	159/163
GT赛车4	PS2	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	15
		2003年10月A（总第88期）	前线狙击	20
		2003年11月A（总第90期）	前线狙击	20
		2003年12月A（总第92期）	前线狙击	16
GT赛车4 序章版	PS2	2004年1月B（总第95期）	特快专递	24
OutRun2	ARC	2003年10月A（总第88期）	前线狙击	37
TOP GEAR RALLY	GBA	2003年7月A（总第82期）	前线狙击	41
		2003年9月B（总第87期）	特快专递	32
疯狂出租车 一显身手	GBA	2003年4月A（总第76期）	前线狙击	31
		2003年5月B（总第79期）	特快专递／火热秘技	40/79
哥谭赛车计划2	Xbox	2004年1月A（总第94期）	特快专递	37
古惑狼赛车	GBA	掌机王 第七辑	火热秘技	154
卡比之空中滑轨	NGC	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	47
马里奥赛车	NGC	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	23
马里奥赛车 双重冲击	NGC	2003年10月B（总第89期）	前线狙击	23
		2003年12月B（总第93期）	特快专递	39
冒险游记 模型世界	GBA	2003年4月A（总第76期）	前线狙击	26
山脊赛车 进化	PS2/Xbox/NGC	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	26
		2003年8月A（总第84期）	前线狙击	39
		2003年12月A（总第92期）	前线狙击	32
		2004年1月A（总第94期）	特快专递	34
特技人	PS2	PS2专辑Vol.1	我们的推荐	18
头文字D SPECIAL STAGE	PS2	2003年6月A（总第80期）	前线狙击	16
		2003年9月A（总第86期）	攻略透解	80
新世纪GPX 高智能方程式赛车 通向零之领域之路	PS2	2003年12月A（总第92期）	前线狙击	31

RPG（角色扮演类）	机种	所在期数	栏目	页数
.hack vol.4 绝对包围	PS2	2003年4月A（总第76期）	前线狙击	21
		2003年5月B（总第79期）	攻略透解	68
		2003年6月B（总第81期）	研究中心	84
.hack系列	PS2	PS2专辑Vol.1	经典攻略	158
HUNTER × HUNTER 朋友大作战	GBA	2003年6月A（总第80期）	攻略透解	81
L.O.D 豪翔传 崩界轮舞曲	GBA	2003年10月A（总第88期）	前线狙击	30
MOTHER1+2	GBA	2003年5月B（总第79期）	前线狙击	34
ORIENTAL BLUE 青之天外	GBA	2003年9月B（总第87期）	前线狙击	22
		2003年12月A（总第92期）	攻略透解	68
		2003年12月B（总第93期）	研究中心	88
		掌机王 第七辑	火热秘技	154
RIVIERA 约束之地	WSC	掌机王 第七辑	攻略透解	111
ZOIDS SAGA II	GBA	掌机王 第三辑	新作介绍	6
		掌机王 第五辑	火热秘技	163
霸天开拓史	NGC	2003年9月A（总第86期）	推荐	104
波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	PS2	2003年11月A（总第90期）	前线狙击	44
		2003年12月A（总第92期）	前线狙击	26
格兰蒂亚X	PS2	PS2专辑Vol.1	经典攻略	172
幻想传说	GBA	2003年5月A（总第78期）	推荐	96
		2003年9月A（总第86期）	攻略透解	70
		2003年9月B（总第87期）	研究中心	72
		掌机王 第四辑	新作介绍	12
幻想水浒传2	PS	2003年4月A（总第76期）	研究中心	76
		2003年4月B（总第77期）	研究中心	74
幻想水浒传IV	PS2	2003年10月B（总第89期）	前线狙击	26
荒野兵器 Alter Code：F	PS2	2003年10月A（总第88期）	推荐	104
		2003年11月A（总第90期）	前线狙击	24
		2003年12月A（总第92期）	前线狙击	13
		2004年1月A（总第94期）	攻略透解	58
		2004年1月B（总第95期）	攻略透解／研究中心	54/73
荒野兵器 Another Code：F	PS2	2003年10月A（总第88期）	推荐	105
荒野兵器进化版3	PS2	PS2专辑Vol.1	经典攻略	195
徽章机器人2CORE	GBA	掌机王 第五辑	攻略风暴／火热秘技	121/163
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	GBA	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	研究中心	138
		2003年3月B（总第75期）	研究中心	78
		2003年4月A（总第76期）	火热秘技	82
		2003年4月B（总第77期）	火热秘技	81
		掌机王 第三辑	研究中心	162/168

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	GBA	掌机王 第四辑	研究中心/火热秘技	170/178
		掌机王 第五辑	研究中心	160
		掌机王 第七辑	新作介绍	2
踢过俺的尸体	PS	2003年5月A（总第78期）	攻略透解/金手指码	56/82
龙战士	GBA	2003年4月B（总第77期）	火热秘技	81
龙战士2	GBA	掌机王 第四辑	研究中心	148
冒险游记 传说的模型之门	GBA	2003年4月A（总第76期）	前线狙击	26
梦幻骑士II	PS2	2003年7月B（总第83期）	攻略透解/火热秘技	70/92
梦幻骑士III	PS2	2003年7月B（总第83期）	攻略透解	76
梦幻骑士IV	PS2	2003年8月B（总第85期）	推荐	100
		2003年9月B（总第87期）	前线狙击	18
		2003年12月A（总第92期）	前线狙击	18
命运传奇2	PS2	2003年10月A（总第88期）	研究中心	76
魔界战记DISGAEA	PS2	2003年5月B（总第79期）	攻略透解	50
世界传说 幻装迷宫2	GBA	掌机王 第四辑	研究中心	166
宿命传说	PS2	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	研究中心	132
天外魔境II	PS2/NGC	2003年7月B（总第83期）	前线狙击	27
		2003年11月A（总第90期）	火热秘技	90
		2003年11月B（总第91期）	攻略透解	75
天外魔境III	PS2/NGC	2003年7月B（总第83期）	前线狙击	28
王国之心 最终混合版	PS2	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	研究中心	128
维纳斯与布雷斯	PS2	2003年5月B（总第79期）	攻略透解	58
无尽沙加	PS2	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	攻略透解	84
		2003年2月B+3月A（总第73、74期）	金手指码	144
		2003年3月B（总第75期）	研究中心	74
		2003年4月A（总第76期）	研究中心	81
武神0 新巫术时代	PS2	2003年10月A（总第88期）	前线狙击	22
仙乐传说	NGC	2003年5月B（总第79期）	前线狙击	24
		2003年6月B（总第81期）	前线狙击	33
		2003年8月A（总第84期）	前线狙击	32
		2003年10月A（总第88期）	攻略透解	64
		2003年10月B（总第89期）	攻略透解	66
		2003年11月A（总第90期）	研究中心	77
		2003年12月A（总第92期）	火热秘技	91
		2003年12月B（总第93期）	火热秘技	93
星之海洋	SFC	2003年8月A（总第84期）	攻略透解	79
星之海洋 第二个故事	PS	2003年9月B（总第87期）	名作殿堂/火热秘技	87/90
星之海洋 蔚蓝星球	GBC	2003年10月A（总第88期）	研究中心	89
星之海洋3 导演剪辑版	PS2	2003年11月B（总第91期）	前线狙击	30
		2003年12月A（总第92期）	前线狙击	20
星之海洋3 直到时间的尽头	PS2	2003年4月A（总第76期）	攻略透解/火热秘技	64/82
		2003年4月B（总第77期）	研究中心/金手指码	70/81
		2003年5月A（总第78期）	研究中心	76
		2003年10月A（总第88期）	名作殿堂	85
亚克传承 精灵之黄昏	PS2	2003年11月A（总第90期）	前线狙击	58
妖精战士 机神复活	WS	掌机王 第三辑	攻略风暴	147
妖精战士 精灵的黄昏	PS2	2003年5月A（总第78期）	攻略透解	40
		2003年9月A（总第86期）	金手指码	90
妖精战士I+II	PS	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	攻略透解	114
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2003年8月B（总第85期）	前线狙击	14
影之心II	PS2	2003年8月A（总第84期）	前线狙击	24
		2003年10月B（总第89期）	前线狙击	30
		2003年11月B（总第91期）	前线狙击	32
勇者斗恶龙V 天空的新娘	PS2	2004年1月A（总第94期）	推荐	100
勇者斗恶龙VIII	PS2	2003年9月A（总第86期）	前线狙击	30
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	GBA	2003年5月A（总第78期）	攻略透解	48
		2003年5月B（总第79期）	火热秘技	79
		2003年7月B（总第83期）	火热秘技	92
		2003年8月B（总第85期）	火热秘技	86
		掌机王 第四辑	新作介绍	102
		掌机王 第七辑	研究中心	144
游戏王 对战怪兽8 破灭的大邪神	GBA	2003年5月A（总第78期）	特快专递	28
召唤之夜3	PS2	2003年10月A（总第88期）	研究中心	82
真·女神转生 恶魔混血儿 冰之书 炎之书	GBA	2003年9月B（总第87期）	前线狙击	25
		2003年11月A（总第90期）	攻略透解	70

		2003年11月B（总第91期）	研究中心	79
真·女神转生 光之书 暗之书	GBA	掌机王 第三辑	攻略风暴	136
真·女神转生III 夜想曲	PS2	2003年4月A（总第76期）	攻略透解	55
		2003年4月B（总第77期）	研究中心	78
		2003年5月A（总第78期）	研究中心	63
真·女神转生NINE	Xbox	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	攻略透解	104
真幻想在线	Xbox	2003年8月A（总第84期）	前线狙击	36
		2003年12月B（总第93期）	前线狙击	22
重装机兵2改 废土之战	GBA	掌机王 第五辑	攻略风暴	97
重装机兵RETURNS改+重装机兵2改	GBA	掌机王 第四辑	新作介绍	15
最终幻想VII 降临之子	DVD	2003年11月A（总第90期）	前线狙击	12
		2003年11月B（总第91期）	前线狙击	24
最终幻想X & X-2	PS2	PS2专辑Vol.1	游戏小说	27
最终幻想X & X国际版	PS2	PS2专辑Vol.1	经典攻略	140
最终幻想X-2	PS2	2003年3月B（总第75期）	前线狙击	28
		2003年4月B（总第77期）	攻略透解/金手指码	53/81
		2003年5月A（总第78期）	研究中心/火热秘技	66/82
		2003年5月B（总第79期）	研究中心	76
		2003年6月A（总第80期）	火热秘技	90
最终幻想X-2 国际版+最终任务	PS2	2003年11月A（总第90期）	推荐	104
		2003年12月A（总第92期）	前线狙击	22
最终幻想XII	PS2	2003年12月B（总第93期）	焦点	2

S·RPG（战略角色扮演类）	机种	所在期数	栏目	页数
SD高达G世纪 ADVANCE	GBA	2003年11月A（总第90期）	前线狙击	43
		2003年12月A（总第92期）	前线狙击	28
		2004年1月A（总第94期）	攻略透解	75
TacticsOgre外传	GBA	2003年12月A（总第92期）	名作殿堂	86
半熟英雄对3D	PS2	2003年5月A（总第78期）	前线狙击	17
		2003年6月A（总第80期）	前线狙击	22
		2003年8月A（总第84期）	攻略透解	75
		2003年8月B（总第85期）	攻略透解	71
超级机器人大战COMPACT3	WSC	2003年7月A（总第82期）	前线狙击	31
超级机器人大战D	GBA	2003年7月A（总第82期）	前线狙击	30
		2003年7月B（总第83期）	前线狙击	40
		2003年9月A（总第86期）	攻略透解	60
		2003年9月B（总第87期）	研究中心	78
		掌机王 第五辑	掌机前线	2
超级机器人大战IMPACT	PS2	PS2专辑Vol.1	经典攻略	97
超级机器人大战MX	PS2	2004年1月B（总第95期）	推荐	102
第2次超级机器人大战α	PS2	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	前线狙击	60
		2003年3月B（总第75期）	前线狙击	24
		2003年5月A（总第78期）	攻略透解/金手指码	33/82
		2003年5月B（总第79期）	研究中心	72
		2003年6月A（总第80期）	攻略透解	58
		2003年9月B（总第87期）	研究中心	84
东京魔人学园外法帖 血风录	PS2	2003年10月B（总第89期）	前线狙击	28
工作室5 格拉姆纳特的炼金术士2	PS2	2003年4月A（总第76期）	前线狙击	23
鬼太郎 异闻妖怪奇谭	PS2	2003年9月B（总第87期）	前线狙击	24
鬼武者战略版	GBA	2003年9月A（总第86期）	攻略透解	68
		2003年9月B（总第87期）	火热秘技	90
		2003年10月B（总第89期）	火热秘技	88
幻想大陆战记	PS	2003年7月A（总第82期）	攻略透解	67
皇家骑士团	SFC	2003年10月B（总第89期）	名作殿堂	84
皇家骑士团2	SFC	2003年11月A（总第90期）	名作殿堂	85
皇家骑士团64	N64	2003年11月B（总第91期）	名作殿堂	88
皇家骑士团外传	NGPC	2003年11月B（总第91期）	名作殿堂	88
混沌时代III 时之封印	PS2	2003年5月B（总第79期）	推荐	94
		2003年7月A（总第82期）	攻略透解	76
火焰之纹章 烈火之剑	GBA	2003年3月B（总第75期）	推荐	90
		2003年4月B（总第77期）	前线狙击	24
		2003年6月A（总第80期）	攻略透解	66
		2003年6月B（总第81期）	研究中心	81
		2003年7月A（总第82期）	研究中心	81
		掌机王 第四辑	新作介绍	2
		掌机王 第五辑	研究中心/火热秘技	154/162
火影忍者NARUTO 木之叶战记	GBA	2003年10月B（总第89期）	特快专递	44
		掌机王 第七辑	火热秘技	155

		2003年11月A（总第90期）	火热秘技	90
灵武战记	PS2	2003年11月B（总第91期）	推荐	98
		2004年1月A（总第94期）	前线狙击	14
玛莉、艾莉＆艾妮斯的工作室 微风的信息	GBA	2003年3月B（总第75期）	攻略透解	70
前线任务1st	PS	2003年9月B（总第87期）	前线狙击	27
前线任务4	PS2	2003年10月B（总第89期）	推荐	104
		2003年12月B（总第93期）	前线狙击	24
世界传说 召唤士之血统	GBA	2003年4月A（总第76期）	前线狙击	18
		2003年4月B（总第77期）	攻略透解	63
维奥拉特的工作室 格拉姆特的炼金术士2	PS2	2003年8月A（总第84期）	攻略透解/火热秘技	68/88
		2003年8月B（总第85期）	研究中心	77
新纪幻想 SPECTRAL SOULS	PS2	2003年9月B（总第87期）	推荐	104
佣兵传	PS	2003年7月B（总第83期）	攻略透解	82
战界 From Sunrise 英雄谭	PS2	2003年7月A（总第82期）	前线狙击	33
召唤之夜3	PS2	2003年7月A（总第82期）	推荐	102
		2003年8月A（总第84期）	前线狙击	28
		2003年9月B（总第87期）	攻略透解/火热秘技	56/90
		2003年10月B（总第89期）	火热秘技	88
最终幻想战略版ADVANCE	GBA	2003年3月B（总第75期）	攻略透解	46
		2003年4月A（总第76期）	研究中心	72
		2003年5月A（总第78期）	火热秘技	82
		掌机王 第三辑	新作介绍	2
		掌机王 第四辑	攻略风暴/火热秘技	134/178

SLG（策略模拟类）	机种	所在期数	栏目	页数
J联盟 胜利11人战略版	PS2	2003年11月A（总第90期）	前线狙击	37
		2004年1月B（总第95期）	特快专递	26
J联盟创造职业球会！3	PS2	2003年5月B（总第79期）	前线狙击	26
		2003年7月B（总第83期）	攻略透解	66
		2003年8月A（总第84期）	研究中心	82
N.U.D.E.@	Xbox	2003年5月B（总第79期）	前线狙击	29
SD高达G世纪NEO	PS2	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	研究中心	134
		2003年7月B（总第83期）	火热秘技	92
超级大战争2：黑洞再生	GBA	2003年8月B（总第85期）	攻略透解	58
超级机器人大战 特勤司令官	PS2	2003年10月A（总第88期）	前线狙击	24
		2003年12月B（总第93期）	攻略透解	62
大战略	GBA	2003年7月A（总第82期）	火热秘技	87
怪物农场4	PS2	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	48
		2003年10月A（总第88期）	特快专递	44
		2003年11月B（总第91期）	火热秘技	89
吉恩前线	PS2	PS2专辑Vol.1	经典攻略	83
模拟人生 THE SIMS	Xbox	2003年6月B（总第81期）	火热秘技	86
模拟人生 山谷度假	GBA	掌机王 第七辑	新作介绍	10
魔兽使	GBA	掌机王 第七辑	新作介绍	7
牧场物语 矿石镇的同伴们	GBA	2003年4月B（总第77期）	前线狙击	20
		2003年5月B（总第79期）	攻略透解	64
		2003年7月A（总第82期）	研究中心	84
		2003年8月B（总第85期）	火热秘技	86
		2003年10月A（总第88期）	火热秘技	90
		2003年10月B（总第89期）	火热秘技	88
		2003年12月A（总第92期）	火热秘技	91
		2003年12月B（总第93期）	火热秘技	93
牧场物语 美妙人生	NGC	2003年10月B（总第89期）	火热秘技	88
		2003年11月A（总第90期）	特快专递	59
		2003年11月A（总第90期）	火热秘技	90
牧场物语 中秋满月	PS	2003年11月A（总第90期）	火热秘技	90
三国志战记2	PS2	2003年3月B（总第75期）	前线狙击	21
		2003年8月A（总第84期）	攻略透解/金手指码	72/88
		2003年8月B（总第85期）	研究中心	80
		2003年10月A（总第88期）	火热秘技	90
网球王子 SWEET & TEARS2	PS2	2003年11月B（总第91期）	特快专递	44
新世纪福音战士2	PS2	2003年10月A（总第88期）	前线狙击	26
		2004年1月A（总第94期）	特快专递	30
真爱物语3	PS2	2003年7月B（总第83期）	前线狙击	34
足球教练FORMATION FINAL	PS2	2003年7月B（总第83期）	推荐	98
		2003年11月A（总第90期）	特快专递	60
		2003年11月B（总第91期）	攻略透解	71

SPG（体育类）	机种	所在期数	栏目	页数
EPSN NBA BASKETBALL	PS2	2004年1月A（总第94期）	特快专递	46
NBA LIVE 2004	PS2	2004年1月A（总第94期）	特快专递	44
SSX3	Xbox	2003年12月A（总第92期）	特快专递	48
Tony Hawk's Underground	PS2	2003年12月B（总第93期）	火热秘技	93
爱之网球5 网球机器人的反乱	PS2	2004年1月A（总第94期）	火热秘技	84
大众高尔夫4	PS2	2003年11月B（总第91期）	前线狙击	38
		2004年1月B（总第95期）	特快专递	19
迪士尼运动：滑板	GBA	掌机王 第五辑	火热秘技	163
迪士尼运动：滑雪	GBA	掌机王 第三辑	新作介绍	9
海贼王 棒球进行曲	GBA	掌机王 第七辑	新作介绍	4
街头篮球2	PS2	2003年7月B（总第83期）	火热秘技	92
马里奥高尔夫 GBA之旅	GBA	掌机王 第七辑	新作介绍	6
实况力量职业棒球10	PS2	2003年9月A（总第86期）	火热秘技	90
世界足球 胜利11人6 最终进化版	PS2	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	攻略透解	101
		2003年5月A（总第78期）	研究中心	80
		2003年5月B（总第79期）	研究中心	74
		2003年6月A（总第80期）	研究中心	88
世界足球 胜利11人7	PS2	2003年7月A（总第82期）	前线狙击	28
		2003年8月B（总第85期）	前线狙击	12
		2003年9月A（总第86期）	研究中心	86
		2003年9月B（总第87期）	研究中心	79
		2003年10月A（总第88期）	研究中心	71
		2003年10月B（总第89期）	研究中心	81
		2003年11月A（总第90期）	研究中心	82
		2003年11月B（总第91期）	研究中心	84
		2003年12月A（总第92期）	研究中心	88
		2003年12月B（总第93期）	研究中心	90
		2004年1月B（总第95期）	电子竞技场	88
网球王子 Smash Hit！	PS2	2003年9月A（总第86期）	攻略透解	82
		2003年10月B（总第89期）	火热秘技	88
网球王子2003 火红·冰蓝	GBA	2003年4月B（总第77期）	火热秘技	81
		掌机王 第四辑	火热秘技	179
		掌机王 第七辑	攻略风暴	99

STG（射击）	机种	所在期数	栏目	页数
IRIDION II	GBA	2003年7月A（总第82期）	特快专递	55
R·TYPE 最终版	PS2	2003年5月A（总第78期）	前线狙击	14
		2003年5月B（总第79期）	前线狙击	30
		2003年8月A（总第84期）	特快专递	52
		2003年10月A（总第88期）	火热秘技	90
SOCOM II：海豹突击队	PS2	2003年12月B（总第93期）	特快专递	41
长空超翼神	ARC	2003年10月B（总第89期）	前线狙击	22
超时空要塞	PS2	2003年9月A（总第86期）	前线狙击	36
		2003年11月A（总第90期）	前线狙击	47
		2003年12月A（总第92期）	攻略透解	81
超兄贵 圣蛋白质传说	PS2	2003年10月A（总第88期）	前线狙击	31
化解危机3	ARC	2003年2月B+3月A（总第73、74期）	前线狙击	59
化解危机3	PS2	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	18
		2003年11月B（总第91期）	特快专递	46
机动战士高达SEED	PS2	2003年8月A（总第84期）	前线狙击	18
		2003年9月A（总第86期）	特快专递	47
空中猎人	PS2	PS2专辑Vol.1	我们的推荐	14
怒首领蜂 大往生	PS2	2003年5月B（总第79期）	特快专递	42
枪下游魂4 生化危机 英雄不死	PS2	2003年3月B（总第75期）	特快专递	38
荣誉勋章 渗透者	GBA	2004年1月A（总第94期）	特快专递	42
太空堡垒BATTERCRY	PS2	PS2专辑Vol.1	我们的推荐	19
王牌飞行员	Xbox	2003年12月B（总第93期）	火热秘技	93
星际火狐 舰队	NGC	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	24
宇宙巡航机V	PS2	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	17

TAB（桌面类）	机种	所在期数	栏目	页数
ONE PIECE 觉醒吧！财宝王	GBA	2003年5月A（总第78期）	特快专递	26
口袋妖怪弹珠台	GBA	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	30
红宝石·蓝宝石		2003年11月A（总第90期）	火热秘技	90
炸弹人大陆2	PS2/NGC	2003年11月B（总第91期）	研究中心	86
炸弹人杰斯特 游戏大全集	GBA	2003年12月A（总第92期）	特快专递	46

TCG（卡片类）	机种	所在期数	栏目	页数
梦幻之星在线 Ⅲ章 卡牌革命	NGC	2003年6月B（总第81期）	前线狙击	22
游戏王 对战怪兽8 破灭的大邪神	GBA	掌机王 第四辑	攻略风暴	128

UCG5周年纪念特辑

全国限量发售3000套！

超豪华国际流行大礼盒！

将UCG5周年特辑与三大超值好礼一并收纳其中！





封面上将印有您的名字！

纪念特辑

承载5年来UCG的喜怒哀乐
小编亲述编辑生活！

5
周年
游戏机实用技术

超值大礼No.1

UCG FANS专用光碟

为您奉上编辑部的现场工作情况
特别收录机密文件夹！

超值大礼No.2

双套精美盒装扑克

108张牌面分别印制
UCG所有出版物的封面！

超值大礼No.3

UCG FANS珍藏纪念表

进口机芯，款式新潮的精美石英表
物超所值！

UCG

诚意售价98元/套(含邮费) 只限邮购

为UCG FANS量身订做的收藏极品！

请注意订购期限为 2004 年 1 月 15 日至 2 月 29 日
具体内容与订购方法详见本期“读编往来”